LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE INTERNET

netmaní@

AÑO I- Número 5

550 Ptas.

http://www.nutech.com/products/upcoming/realcam.htm

http://www.mae.apple.com/~jk/

http://www.azfms.com/Travel/Map/Camera.html

http://sapphire.cse.ucsc.edu/SlugVideo/dream-inn.html

http://www.westland.net/beachcam

http://www.erols.com/Tun/Tun2.html

http://www.campusware.com/turtles

HOBBY PRESS

Cámaras espía
Los nuevos "voyeurs"

home page

netmaní@

Año I- Número 5- Julio 1996



Una ventana con vistas. Así podríamos definir los pequeños agujeros que nos permiten asomarnos por la red Internet y ver el exterior. Observar la fluidez tráfico, conocer la velocidad del viento en las playas australianas o visitar durante un instante la Antártida en tiempo real son algunas de las imágenes que nos aportan las denominadas "cámaras espías". Sigue el reportaje que ocupa nuestra portada del mes y obtendrás las direcciones de las "ventanas" más interesantes del ciberespacio. Además, en este número conocerás las ventajas y posibilidades de una de las funciones de Internet que se ha revelado no sólo como "imprescindible" herramienta de trabajo, sino como la manera más rápida de comunicación: el correo electrónico. Un completo informe nos desvela su potencial (juegos, listas, newsgroups,etc) y en la sección Paso a Paso, el programa de gestión de correo electrónico, Eudora, al mínimo detalle. Desde dónde encontrarlo en Internet hasta su más reducida utilidad. Si no tienes tiempo para "ir de museos" o de visita a galerías de arte, no te preocupes, ahora puedes comprar cuadros incluso de las galerías de N.Y. o simplemente, sacarlos por tu impresora. Apunta las direcciones del reportaje de arte que te espera en páginas interiores. Hasta el próximo número.

netmaní@

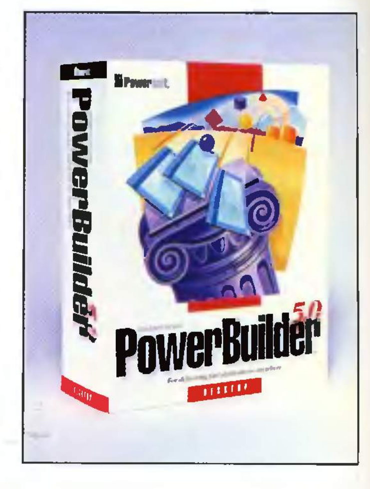
Edita **HOBBY PRESS, S.A.** Presidente: **María Andrino** Consejero Delegado: **José I. Gómez-Centurión** Subdirectores Generales: **Domingo Gómez, Amalio Gómez**

Director: **Domingo Gómez** Directora Adjunta: **Cristina M. Fernández** Director de Arte: **Jesús Caldeiro** Autoedición: **Juan Lurguie** Redacción: **Montserrat Fernández** Secretaria de Redacción: **Laura González** Directora Comercial: **María C. Perera** Departamento de Publicidad: **María José Olmedo** Coordinación de Producción: **Lola Blanco** Departamento de Sistemas: **Javier del Val** Fotografía: **Pablo Abollado** Colaboradores: **Alvaro Egea, Ernesto Martí, Juan Alonso, Diego Gómez, Isaac Jiménez, Guillermo BT y Angel Luis Pinazo.**
Redacción y Publicidad: C/ De los Ciruelos, nº 4, San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92 Imprime: **Pentacrom S.L.**, Miguel Yuste 33, 28037 Madrid, Tel. 304 70 70 Fax 304 25 70 Distribución y Suscripciones: **HOBBY PRESS, S.A.**, Tel 654 81 99., S.S. de los Reyes. Madrid. Transporte: **Boyaca**, Tel 747 88 00
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. **NETMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Depósito legal: M-4153-1996



Aplicaciones gráficas veloces

Powersoft ha puesto en marcha PowerBuilder 5.0 para Windows, herramienta que ofrece un entorno en el cual se pueden distribuir objetos y aplicaciones a medida que se precisen, a una velocidad casi impensable. Los objetos de usuario de PowerBuilder se pueden distribuir sobre plataformas servidor como Windows 95, NT, NT/Alpha y UNIX.



Está disponible en dos versiones: Desktop y Enterprise. El primero permite a los desarrolladores de cliente/servidor crear potentes aplicaciones tanto para trabajo en grupo como individuales e incluye, entre otras cosas, código compilado, un editor de escritura ampliado y una versión monousuario de la base de datos relacional Sybase SQL Anywhere. Su precio es de 40.000 pesetas.

PowerBuilder Enterprise maximiza la productividad de equipos de desarrollo, creando aplicaciones en diferentes niveles, que van desde el ámbito departamental hasta entornos corporativos. También posee capacidades para objetos distribuidos y la librería de PowerBuilder para Lotus Notes. Su precio es de 695.000 pesetas. Esta nueva versión de PowerBuilder permite la creación de servidores OLE y conectores de browser y se prevé que las próximas actualizaciones de este producto permitirán la creación de controles Active X.

Más información en http://www.powersoft.com

Libros

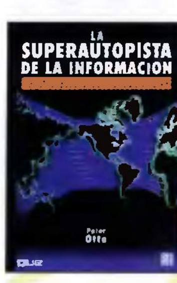
La ciudad informacional



Manuel Castells
Alianza Editorial
504 Págs.
3.950 Ptas.
***

Este extenso trabajo de Castells se define como un estudio de la nueva revolución tecnológica. Las promesas de la tecnología de la información han abierto nuevos horizontes de creatividad y comunicación, y ofrecen a nuestras sociedades la posibilidad de emprender un proceso de cambio estructural, pero sus efectos varían con la interacción de diversos factores .

La superautopista de la información



Peter Otte
Prentice Hall
293 Págs.
1.827 Ptas.
***

Además de definir la Superautopista de la Información, este libro examina las características, prestaciones y cuestiones tecnológicas y sociales que determinarán nuestro futuro "digital". Está escrito con el objetivo de despejar todos los malentendidos que rodean la Superautopista, es decir, dirigido a aquellos que ven en Internet la panacea del futuro, con el objetivo de que conozcan los retos a superar.

Familia Microsoft en España



Coincidiendo con el nombramiento de Juan Carlos Llorente como Director de la división de Internet de Microsoft España, tuvo lugar la presentación de la estrategia y la "familia" de soluciones Internet de Microsoft para el mercado español. Productos que ya están en el mercado y que abarcan la más completa gama de aplicaciones para todo tipo de usuarios: clientes, servidores, aplicaciones y herramientas, con los que el gigante del software pretende "ser líder en este segundo salto tecnológico", según afirmó João Teixeira, Director General de Microsoft. Para ello se multiplicarán las inversiones en I+D y los esfuerzos de la compañía. Microsoft considera Internet como el desarrollo más relevante desde la creación del PC y estima que para finales de este año existirán en España unos 100.000 usuarios de su herramienta Internet Explorer, ocupando una cuota del mercado del 50%. Con este objetivo, se ha firmado un acuerdo con Telefónica, para una mejor integración de Infovía y este producto, del que se ha presentado ya, su versión beta 3.0 en Internet.

Más información en http://www.microsoft.com

Acuerdo sobre Infovía



Telefónica e IBM han firmado un acuerdo de colaboración comercial en torno a Infovía. El acuerdo, suscrito por Cándido Velázquez, Presidente de Telefónica y Juan Carlos Uzandizaga, Presidente de IBM España, abarca diversas áreas de cooperación y tiene como primer objetivo la potenciación de Infovía por ambas compañías. IBM promoverá la conexión de sus clientes a este servicio de Telefónica, facilitándoles los productos necesarios, entre los que destaca la precarga de software de la red española en todos sus ordenadores personales. Telefónica, por su parte, incluirá tecnologías IBM en su oferta a clientes.

Los miles de usuarios españoles de sistemas IBM podrán integrar con suma facilidad sus instalaciones informáticas con Infovía, potenciando así servicios como telebanca, comercio electrónico, reservas, información al público, etc. El acuerdo prevé la inclusión de la tecnología de seguridad SET de IBM, con el fin de garantizar la integridad y confidencialidad de las transacciones comerciales que se realicen a través del servicio de Infovía de Telefónica.

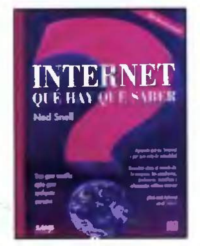
Del Retiro a Internet



La Feria del Libro de Madrid rebasó los límites del parque de El Retiro para trasladarse, por primera vez, a Internet. El universo cultural del libro se desplegó por las casetas de la World Wide Web, de la mano de Apple en la siguiente dirección de Internet: *http://www.apple.es/ferialibro96*
Además de todo tipo de información general sobre horario, fechas y datos de la organización. este servidor incluía un listado de todos los participantes con identificación de casetas y pabellones; el mapa general de la Feria; información y enlaces con los servidores Internet de las empresas patrocinadoras y colaboradoras, así como de las instituciones y organismos públicos vinculados a este acontecimiento. Toda la información posible sobre la Feria y un buzón de correo electrónico en el que los visitantes podían pedir información sobre títulos y editoriales presentes en ella. Toda una novedad para los amantes de libro que esperamos sirva como precedente.

Libros

Internet Qué hay que saber



Ned Snell
Prentice Hall
276 Págs.
1.726 Ptas.
***

Este es un libro para satisfacer la curiosidad de aquellos que se preguntan qué es Internet y porqué se habla tanto de ella. Un texto que responde a cuestiones tales como dónde encontrar más información, qué se necesita para utilizar Internet y para qué me va a servir. Dirigido, sobre todo, aquellas personas que aún no están conectadas a la red, pero podrían hacerlo cuando despejen sus dudas.

HTML, Creación de páginas Web



Alonso Alvarez
Anaya Multimedia
352 Págs.
1.587 Ptas.
***

Dividido en cuatro partes, este texto es eminentemente práctico. Dos capítulos sobre WWW, una sección para realizar páginas HTML estáticas y otra para atreverse con las dinámicas, y finalmente, un glosario de términos, guía de referencia HTML, direcciones interesantes en Internet y la situación de la red en España. Dirigido a todos los usuarios que quieran aprender a realizar sus propias páginas Web.



HOT internet



Fuera de sospecha. Un juez federal de Filadelfia ha ordenado al FBI (Federal Bureau of Investigation) que cese el registro de CompuServe hasta que él y otros dos jueces decidan acerca de la constitucionalidad del denominado Communications Decency Act (CDA). El registro llevado a cabo en CompuServe se promovió tras una queja formalizada por el grupo American Family Association al Departamento de Justicia quién, a su vez, la hizo llegar al FBI. Mientras la Justicia afirmaba que su inspección - llevada a cabo por la Sección para la prevención de la Obscenidad y la Explotación de Menores - estaba justificada por la información aportada por la CDA sobre la provisión de pornografía infantil, el juez Dalzell declaró en su decisión que las áreas de CompuServe bajo consideración, no constituían un delito de pornografía infantil, matizando que las imágenes de mujeres desnudas "ciertamente, no eran de menores". http://www.compuserve.com

Wanda en la red. La compañía británica de comedia Monty Python's Flying Circus ha anunciado su intención de lanzar su número en Internet próximamente a través del que será su Website «PythOnline» http://www.pythonline.com No se determinó una fecha concreta, aunque se estima que será a principios de este mes de Julio.

Microsoft en Alemania. Las compañías Microsoft y Deutsche Telekom AG planean establecer una red de alta velocidad en Alemania que proveerá acceso al servicio online de Microsoft (MicroSoft Network). MSN, que compite en Europa con America Online y Compuserve, ha estado, hasta ahora, accesible en Alemania con ciertas restricciones. Para las pruebas previas, se utilizarán enlaces digitales RDSI y modems de 28.800 bps en 12 poblaciones durante Junio. Se espera tener una cobertura total del pais a finales de año. Las poblaciones se conectarán a líneas dedicadas de alta velocidad para evitar los cuellos de botella transatlánticos. Más información: http://www.microsoft.com

El País on line



Desde el pasado mes de mayo, el diario El País tiene su homónimo en Internet en la dirección *http://www.elpais.es/* Una versión electrónica del periódico que proporcionará en pantalla las principales informaciones y fotografías del producto impreso. Con esta iniciativa, el diario se suma al creciente grupo de prensa española que contempla en las autopistas de la información grandes posibilidades de difusión y un nuevo mercado de usuarios a conquistar.

«El País Digital» se encuentra aún en fase de pruebas y utiliza la misma base informativa que el diario impreso, pero se prevé que en un plazo corto desarrolle su propio proyecto, teniendo en cuenta las posibilidades multimedia de esta nueva versión.

Llibrería con premio



El servidor Web de Interbook, Servicios Interactivos, ha sido galardonado con el premio *Europe's Cool Site*, como reconocimiento a su calidad estética e informativa. El hecho de que sea el primer servidor español que recibe este premio hace que el Web de «Interbook» sea doblemente congratulado. Este Website ofrece a los navegantes de la red varias bases de datos, tales como la que contiene más de un millón de títulos bibliográficos en varios idiomas, además de textos jurídicos, de publicaciones multimedia, de oposiciones y empleo público, etc.

Este Web cuenta también, con una interesante base de datos de direcciones de internet documentadas en castellano, denominada Elcano. «Interbook» tiene dirección en *http://www.disbumad.es*

Operaciones secretas

Atalla, compañía subsidiaria de Tandem Computers, ha puesto en el mercado WebSafe, el primer procesador de Seguridad para Internet. Con esta herramienta ya es posible utilizar en la red la misma tecnología que en los "cajeros automáticos" haciendo segura la red para realizar operaciones bancarias.

WebSafe proporciona a los bancos y otros usuarios la confidencialidad necesaria para la realización de este tipo de operaciones en las autopistas de la información. Las aplicaciones típicas de WebSafe incluyen transacciones comerciales con tarjetas de crédito, comercio Web, autorización de certificados, correo privado e intercambio electrónico de datos. Como si de un dispositivo periférico se tratara, esta solución procesa la información secreta en un "sobre asegurado por hardware". A diferencia de otras soluciones que son vulnerables a ataques de ciberpiratas, el WebSafe es seguro física y lógicamente.



Nuevo negocio de Virgin.

Virgin, planea incorporarse al ciberspacio de la mano del empresario Richard Branson. El nuevo servicio - Virgin Net - es fruto de la asociación de Virgin Communications y CableTel Ventures Inc. (la tercera mayor compañía operadora de televisión por cable en el Reino Unido) y tendrá como objetivo llegar a los hogares y pequeñas oficinas a través de líneas telefónicas y sistemas de banda ancha. Además de acceso a Internet, se ofertarán otros servicios como tele-compra, entretenimiento y sistemas de información. «Virgin Net» tendrá que afrontar la dura competencia de otros proveedores como America Online, PSINet o Demon Internet que con 45.000 clientes, lidera el mercado de Internet.



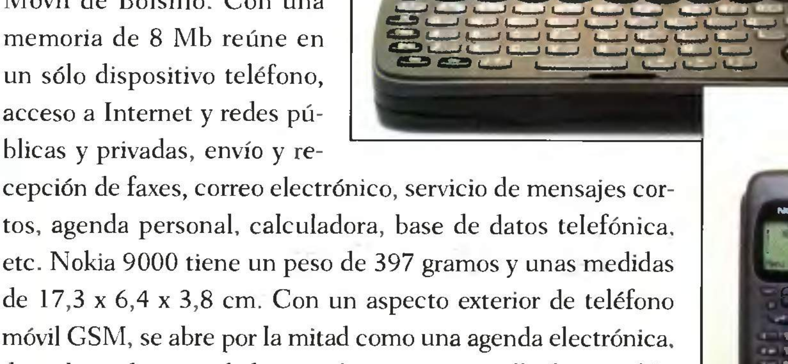
Pagos en la red. Netscape Communications anunció el lanzamiento de LivePayment, diseñado como un software servidor abierto a cualquier plataforma para la recaudación de pagos en Internet. El sistema utilizará inicalmente el método de encriptación de Netscape, denominado SSL (Secure Sockets Layer) aunque también se contemplará en un futuro el estandar SET (Secure Electronic Transaction) acordado por MasterCard y Visa. http://www.netscape.com

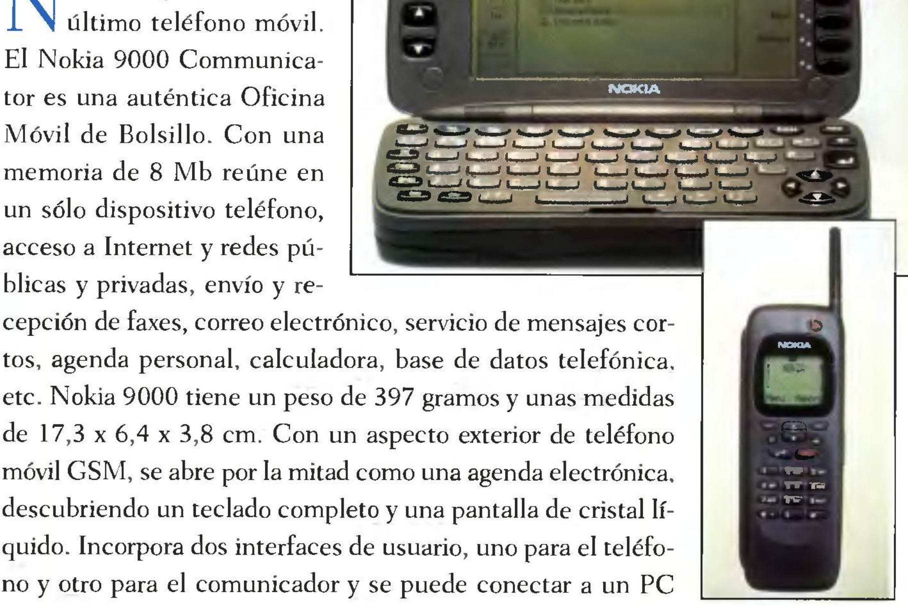
Conducir y navegar. La policía que patrulla las autopistas del estado de California no saben qué hacer ante el creciente número de casos de conductores Internet-maniacos que simultanean la conducción con la navegación a través del portátil. El caso es que los denominados "conductores plugged-in" no están violando ninguna ley. Según un oficial de policía "no existe nada en el código de circulación que lo prohiba".

Webs a la carta con Dream Comunicación. Dream Comunicación, empresa española especializada en gestionar la comunicación de otras empresas, se presenta en Internet e Infovía con su propio web donde aparecen reflejados distintos servicios vinculados con el campo multimedia. http://www.dreamcom.es/



Internet móvil





Nokia ha presentado su último teléfono móvil. El Nokia 9000 Communicator es una auténtica Oficina Móvil de Bolsillo. Con una memoria de 8 Mb reúne en un sólo dispositivo teléfono, acceso a Internet y redes públicas y privadas, envío y recepción de faxes, correo electrónico, servicio de mensajes cortos, agenda personal, calculadora, base de datos telefónica, etc. Nokia 9000 tiene un peso de 397 gramos y unas medidas de 17,3 x 6,4 x 3,8 cm. Con un aspecto exterior de teléfono móvil GSM, se abre por la mitad como una agenda electrónica, descubriendo un teclado completo y una pantalla de cristal líquido. Incorpora dos interfaces de usuario, uno para el teléfono y otro para el comunicador y se puede conectar a un PC mediante un cable serie o por infrarrojos, para intercambiar información, imprimir archivos o descargar direcciones o documentos de texto. Nokia 9000 Communicator permite navegar por la World Wide Web y realizar Telnet, entre otras funciones.

Servicios para Pymes



La empresa OSD, especializada en el desarrollo y comercialización de servicios con un fuerte componente tecnológico, ha puesto en marcha un Servidor Internet especialmente diseñado para cubrir las necesidades de las pequeñas y medianas empresas y los profesionales de habla hispana. Este nuevo servidor cubre las áreas de Marketing y Comunicación para empresas, Periodismo Electrónico, Soluciones Informáticas para PYMES y Formación, tanto en la propia empresa como vía Internet. Más información en *http://www.osd.es*

Java también en Mac



Apple Computer anuncia que ha licenciado el entorno de programación Java Sun y lo incluirá, próximamente, en sus sistemas operativos, incluyendo Mac OS, Pippin y Newton. Los desarrolladores de software podrán crear aplicaciones que se beneficien de ésta tecnología. Apple incorporará Java en sus tecnologías de creación multimedia, servidores Internet y software cliente, así como en CyberDog, el software para Internet de Apple basado en OpenDoc. Apple tiene dirección Internet en *http://www.apple.es/*


INTERNET
2 Mbps
IRRESISTIBLE
999 ptas/mes
CTV: 902.10.11.73





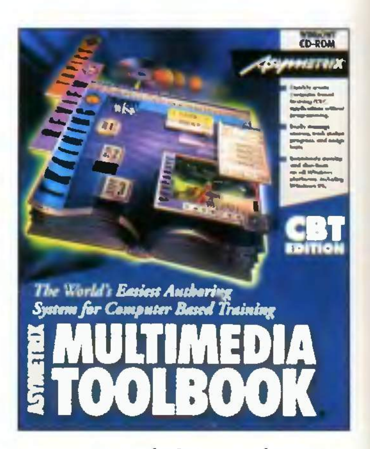
Educación engañosa. La FTC (Federal Trade Commission) americana ha pedido que se investigue un Web dirigido a niños con base en Washington alegando que es engañoso y manipulador de cara a las visitas de los pequeños. La denuncia contra SpectraCom, operadora del Web de KidsCom (http://www.kidscom.com) fue presentada por el Centro de Educación de los Medios. Este centro argumenta que la página «KidsCom» engaña a los pequeños pretendiendo mostrarse como un lugar de educación y entretenimiento, mientras que su propósito real es recolectar información personal con fines comerciales. La presidenta de SpectraCom, Jorian Clarke, manifestó sentirse insultada ante tales alegaciones y dijo que la información requerida para registrarse en el Web nunca ha recaído en manos de terceros, negando también que la compañía se dedique exclusivamente a fines comerciales.
http://www.kidscom.com



Más cine sobre Internet. La "cibernovela" Serv Heat, escrita por el periodista Joe Queenan en tan sólo tres días y publicada en el Web «Mr.Showbiz», va a contar con una versión para las pantallas que llevará a cabo Brillstein-Grey Entertainment. A la novela puede accederse en la dirección http://web3.starwave.com/showbiz/writers/novels/queenan.

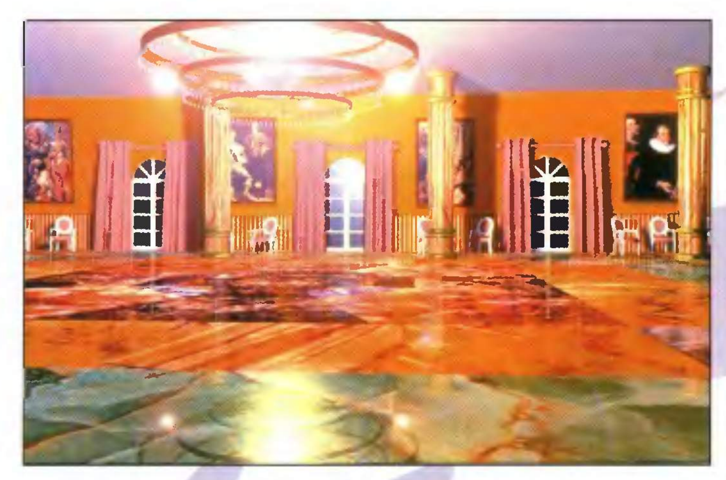
Nuevo magazine on line. Prodigy ha lanzado su esperado magazine electrónico denominado STIM y accesible en http://www.stim.com. La revista mensual se describe como una guía online de cultura popular, cultura de Web y entretenimiento en Internet. En los meses previos a su lanzamiento, STIM fue objeto de burla por parte de otros e-zines de la competencia como son Suck (http://www.suck.com) -quien registró las direcciones de internet "stiv.com" y "spim.com" en un esfuerzo por dificultar la salida de STIM - y SPIV (http://www.spiv.com). La respuesta de Prodigy fue siempre y consistió en registrar el dominio "stuck.com".

Un sencillo lenguaje visual



Asymetrix anuncia el lanzamiento de Multimedia ToolBook CBT Edition, en su versión 4.0. Una potente herramienta de programación y uno de los lenguajes multimedia de autor para Windows, más fáciles de aprender. Esta nueva versión cuenta con soluciones adicionales y específicas para los desarrolladores de software para enseñanza. Entre las nuevas prestaciones del producto pueden mecionarse el soporte para Windows 95 y Visual Basic, el perfeccionamiento de plantillas de diseño profesional y la integración de búsqueda en Internet. El sistema perfeccionado de administración de cursos y las plantillas de diseño profesional, permiten a los autores la libertad de concentrarse exclusivamente en el contenido, ahorrándoles el tiempo dedicado a la configuración y el diseño. Por otro lado, las nuevas prestaciones para Internet, con acceso instantáneo a las páginas Web, posibilitan la integración con sistemas de búsqueda como el Netscape Navigator a fin de estructurar aplicaciones con acceso automático a los vastos recursos de información de la World Wide Web. En la actualidad Asymetrix trabaja en versiones del producto que permitan a los particulares y organizaciones editar y utilizar el contenido de sus CBT en la red. Más información en *http://www.asymetrix.com*

Plug-in llamado Quicksilver



Micrografx, Inc., ha presentado ABC QuickSilver, un "plug-in" de software para Netscape Navigator 2.0, que extiende el ABC Graphics Suite de Micrografx permitiendo a los usuarios colocar, visualizar e interacturar con objetos gráficos dentro de las páginas Web. Esta nueva extensión de software de Micrografx consigue que la creación y visualización de gráficos dinámicos en Internet, sea más rápida y sencilla. Cuando se crean y editan páginas Web, los usuarios pueden mover fácilmente los objetos gráficos sin perder las propiedades asociadas, evitando una edición de gráficos intensiva y consumidora de tiempo. El paquete completo de QuickSilver está disponible tanto para Netscape 2.0 como para Microsoft Internet Explorer 3.0, desde el pasado mes de Junio. La versión beta se puede "bajar" en la dirección *http://www.micrografx.com/quicksilver.html*

CÁMARAS espías

Son las ventanas de la red.

Agujeros para salir del cable y asomarse al mundo, se conocen como otros dispositivos conectados a la red, pero son algo más que eso. Nos permiten sacar la cabeza y desde nuestro terminal, echar un vistazo. **Son fotos, cuadros, información gráfica en tiempo real.** Son las cámaras espías.



Australia, 15:00 horas, el operador del sistema se ha informado un poco. Tiene curiosidad y en su poder, un pequeño artilugio que se supone es capaz de capturar imágenes. Una pequeña cámara, de color gris marfil como el resto de su equipo. Dos horas más tarde, ha conseguido que el ordenador capture una imagen y la almacene en disco. Frente al monitor de veintiuna pulgadas que preside la red de la oficina, el operador, ahora rodeado de algunos compañeros, no es capaz de disimular su nerviosismo. Abre un editor y en una página HTML hace visible el gráfico almacenado. Salva el fichero y expulsa el aire. Unos momentos de vacilación y abre un navegador de Web, y como URL, la página que acaba de modificar; tres segundos y los cuatro amigos observan la imagen que va apareciendo. Amigos mirando un monitor, ningún lujo, poca calidad, pero una imagen que está accesible por todos, desde cualquier sitio. En seguida, el buzón de correo electrónico se llena de mensajes, amigos de la red, que estaban enterados del invento, notifican que la imagen es visible, que el sistema funciona.

EN EL PUNTO de mira





Estas son las cámaras espías, cámaras en general, ya sean grandes o pequeñas, dentro de una oficina o en el exterior. Cámaras que van tomando imágenes cada cierto tiempo, a veces en el momento en el que hace la consulta, incluídas todas ellas en una página de Web. Claro, que el incluir una imagen de este tipo, capturada unos segundos antes, formando parte de una hoja de Web, sólo tiene un significado: ofrecer una información actual y reciente al navegante. Información que, como veremos, se puede limitar a conocer si hay café en una cafetera o si el estado de las playas es el adecuado para la práctica del surf. Otras simplemente están allí, como un periférico más, pero todas ellas son prolongaciones de la red. Pero veamos que es lo que podemos encontrarnos en la red, espíemos nosotros a los espías.

Los vigilantes de la playa.

Podemos encontrar cámaras espías tomando fotos de paisajes, montañas, volcanes, playas; en definitiva, de cualquier zona que esté al alcance de un equipo informático bien equipado. Las cámaras de exteriores son las que más abundan en la red. Pero, ¿para qué pueden servir estas páginas que nos muestran un pequeño cuadro con una imagen tomada pocos segundos antes? Pues bien sencillo, casi siempre estas



imágenes están ahí porque sí, simplemente para formar parte de ese conjunto de agujeros de la red por los que se ve el exterior. Si bien, otras veces están ahí para ofrecernos una información que en algún momento nos puede resultar útil.

Por ejemplo, desde casa o la oficina tenemos a nuestra disposición tramos de costa vigilado por una de estas cámaras que nos pueden decir si lo que teníamos planeado para este fin de semana, lo de ir con los colegas a surfear en una de las playas más famosas de Florida, sería o no una buena idea. Lo mismo con las olas, si son demasiado grandes o hay una marea negra. Todo esto lo podemos consultar en pocos segundos visitando la página que contiene el "frame" de la playa en cuestión. De entre las cámaras que podemos encontrar que vigilen playas (no necesariamente en bañador rojo y con un flotador alargado), podemos destacar la de «Beach Cam» *http://www.westland.net/beachcam/* en Venice California que se actualiza cada diez minutos. Una imagen que enfoca a un camino de bicicletas y, de fondo tras las palmeras, el Océano Pacífico. Aseguran también que, en días





claros, es posible ver Isla Catalina. Todo un cuadro en "tiempo real".

También «Slug Video», en *http://sapphire.cse.ucsc.edu/SlugVideo/dreaminn.html* nos da la información referente a cuatro playas, entre otras Cowell Beach y Santa Cruz Wharf y, además de aportarnos las imágenes actualizadas, nos dan otros datos como la temperatura, la velocidad y la dirección del viento, presión atmosférica e incluso la radiación solar. Vamos, para saber a dónde se va e incluso preguntar si los datos que nos ofrecen, aunque las imágenes nos digan que hace buen día, hacen temer algún cambio de importancia. El problema es que en España es difícil que nos entren dudas sobre si podríamos darnos un baño en la playa de Cowell o surfear en el agua de Venice, pero por darnos un paseo y soñar un poco no pasa nada.

Y si de estas fotos se puede sacar algo de información, también tenemos las que se limitan a capturar bonitos paisajes de las grandes ciudades. Son las postales que nos



llegan con Internet al remite. Aprovechan las alturas de los gigantescos rascacielos y así, podemos ver aspectos de la ciudad que difícilmente podríamos obtener de otra manera.

Es el ejemplo que nos trae «Kpix Online» *http://www.kpix.com/live*, un canal de televisión que, situado en el tejado del hotel Nob Hill's Fairmont, toma imágenes desde el cielo de San Francisco, con su bahía, fascinante ¿verdad? También desde este site, podemos consultar qué es lo que en estos momentos se retransmite por los cinco canales de los que dispone esta cadena estadounidense, como asomarse a la sala de estar de los Conner (Rossanne y compañía).

Pero si estamos hartos de ver las ciudades, aunque las vistas merezcan la pena, podemos también intentar relajarnos disfrutando de las imágenes que capturan para nosotros a 14.110 pies de altura, en «Pikes Peak», en el tejado del cuartel general de Softronics *http:/www. softronics.com/peak_cam.html*, una espectacular foto actualizada cada minuto. Y ya que andamos por las montañas, también podemos pasarnos por la Cheyenne, en «Cheyenne Mountain Cam» *http://www.ceram. com/cheyenne/chey.html*, una toma de lejos de una montaña espléndida. Para promocionar la región, desde la página anterior, nos mandan a una cámara situada en el Zoo de Cheyenne. Concretamente a la entrada de la zona de jirafas, en *http://www.ceram.com/cheyenne/giraffe.html.*



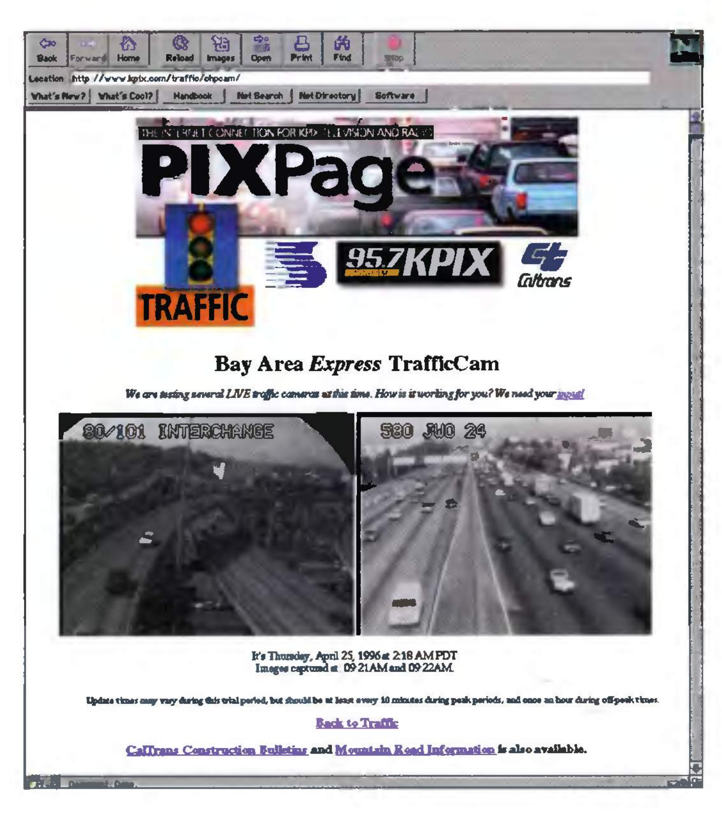
Y porqué no, refrescarnos con una visita virtual a las cataratas del Niagara, «Fall Cams» *http://fallscam.niagara.com/*, dónde podemos asistir a este grandioso acontecimiento natural desde casa. Tenemos la oportunidad de bajarnos una animación de diez frames en la que podremos apreciar mejor la continuidad de la caída del agua. Las tomas se realizan, para más datos, desde el tejado del Hotel Sheraton Fallsnew.

Y del agua al fuego, pues también han colocado una cámara con nombre propio: «The Hawaiian eye» (el ojo Hawaiano) en el cráter de un volcán, en concreto en la cumbre del Aloha Tower y su localización en la red es *http://planet-hawaii.com/ph/he.html*, Web que analizamos este mes en profundidad. La finalidad de esta cámara es el estudio puramente científico de este gran fenómeno geológico, eso por si te tienes que inventar una excusa para visitar el site ;).



Y del fuego al hielo. Para enfriarnos un poco podemos visitar la estación «Mawson» en la Antartida *http://www.antdiv.gov.au/aad/exop/sfo/mawson/video.html*, una estación de científicos australianos que nos permiten acercarnos un poco a la casa del agujero de ozono. Puedes encontrarte con que, donde se supone que está la foto, hay un cuadro negro con la hora y la fecha. En realidad, esa es la foto tomada. En la Antártida aún no hay letreros luminosos, ni farolas y, afortunadamente, cuando llega la noche, llega con toda su oscuridad. Tendrás que conformarte con ver la toma realizada al mediodía, su mediodía.

Si te dejas guiar un poco por los links que ►



te ofrecen desde Mawson, puedes visitar otras estaciones científicas de la misma zona, una incluso localizada en el Polo Sur.

Controlando el tráfico desde casa

Cuántas veces hemos visto, al levantarnos por la mañana, las conexiones que hacen los telediarios matutinos con el departamento de tráfico de la policía y nos transmiten los atascos en tal sitio, que un camión de tomates ha volcado y que se recomienda que se elija un camino diferente para llegar a la oficina o que se coja transporte público para llegar igualmente tarde.

Pues bien, tenemos lo mismo en Internet, a partir de ahora tu darás las noticias e interpretarás las imágenes que te proporcionan desde el departamento de tráfico. Curiosas cámaras son las que, en Phoenix, ofrece un servicio de información del tráfico *http://www.azfms.com/Travel/Map/Camera.html*, proporcionado por el Departamento de Transportes de Arizona (ADOT's Trail Master), para los que en ese momento salgan de trabajar y se dispongan a cruzar media ciudad para llegar a su casa.

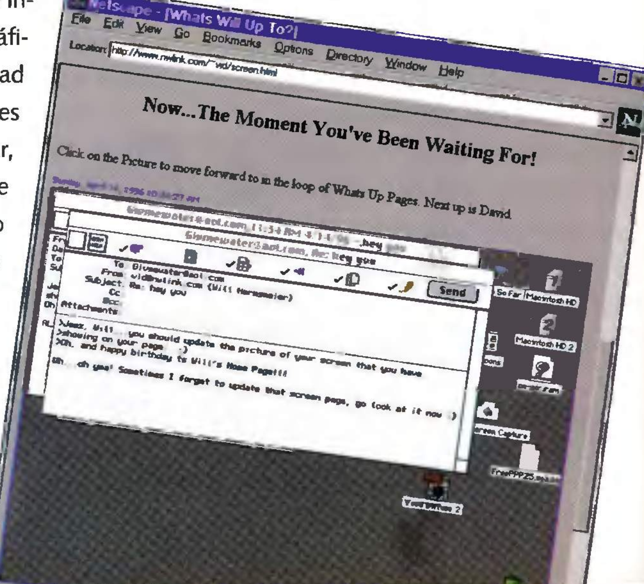
Un largo tramo "vigilado" por más de 25 cámaras, nos hará predecir la mejor hora o un itinerario alternativo. Las cámaras aparecen como puntos rojos en un mapa gráfico y las imágenes, tras "pinchar" en alguno de esos puntos rojos. Las tomas se actualizan cada cinco minutos. Este servicio también lo están poniendo en marcha en los EE.UU (concretamente en el estado de Colorado), 15 cámaras repartidas por tres de las zonas más complicadas *http:/www.erols.com/Tun/Tun2.html* Accedemos a las fotos pinchando en los nombres de las calles o cruces donde están colocadas las cámaras. Próximamente estarán dispuestos para los usuarios datos e indicadores sobre el flujo del tráfico, tales como la velocidad media del mismo, indicadores de espacio para estacionar, etc. Tiene buena pinta, sobre todo porque de momento muchos nombres de calles carece de cámara, lo que nos hace pensar que dentro de poco ampliarán su flota de espías del tráfico.

El aspecto de las otras máquinas.

También podemos encontrarnos con otros tipos de cámaras. Las que no necesitan de ningún periférico para su funcionamiento. Lo que hacen es un volcado a disco de la imagen que se muestra en el monitor, de esta manera podemos espiar en qué está trabajando el dueño del terminal. Oye, que no corra la voz, mira que si ahora pueden pillarnos jugando al Tetris entre horas... Es como si pudiésemos salir por la pantalla de un monitor de la red y mirar qué es lo que se hace, como si mirámos el monitor del ordenador de al lado, sólo que con un cuello bastante largo.

Si tienes alma de curioso, éstas serán tus cámaras preferidas.

Casi todos los ordenadores que se dejan fotografiar son Mac, utilizando Apple Script. Claro, que no siempre es posible pillarles "in fraganti", la captura de pantallas se desactiva cuando se quiere tener un poco más de intimidad, cuando se mandan mails privados, o cuando se trabaja en algo serio y no se quiere que el resto (la competencia) se entere. Podemos encontrar este tipo de cámaras con el titulo «What's Jhonny up to?», en las que Jhonny es el propietario o el que trabaja en el terminal donde se realizan las capturas.

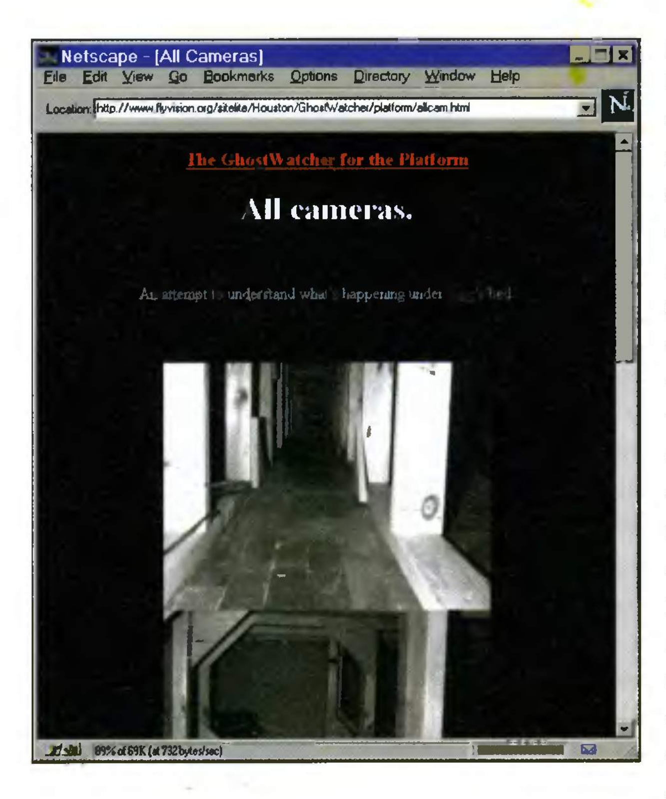


En *http://www.nwlink.com/~vid/screen.html* se encuentra «Whats Will Up To?» y en *http://www.slumberland.com/wendiscreen.html*, «What I'm Up To». Ambos con unas páginas similares y con el mismo entorno gráfico de trabajo.

También es posible ver en lo que están trabajando los ordenadores en este momento, sólo que ahora no se hacen capturas de pantalla, sino que colocan una cámara hacia la pantalla del ordenador u ordenadores para aprovechar un poco el aparato, pillando tanto monitores como sillas, mesas y casi toda la habitación. Así es posible, además, de conocer el aspecto de los encargados, darles trabajo a los microprocesadores. Igualmente, estos aparecen bajo el título de «What's Joe up to?», sólo que ahora los Joes son diferentes de los Jhonnies de antes. Podemos encontrar dos de estas cámaras en «What's David up to?» en *http://www.neosoft.com/~dmoore/quickcam.html*, y a John Kullmann en *http://www.mae.apple.com/~jk/*.

¿Fantasmas en la red?

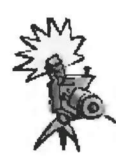
¿Cómo? ¿qué sufres de pesadillas por las noches? ¿qué hay ruidos que no puedes explicar? Pues una de dos, o llamas a un experto que te limpie la cartera para , finalmente, comunicarte que es la madera que envejece o te haces con unas cuantas cámaras, las colocas estratégicamente y sacas las imágenes por la red, para que la gente te ayude a encontrar una explicación convincente. Esto es lo que sucede en «Ghost Watch» en *http://www.flyvision.org/sitelite/Houston/GhostWatcher/index.html*, un personaje, llamado June, se ha encargado de colocar una trampa a base de cámaras para estos seres que dicen que no le dejan dormir. Cómo dice el propietario de esta curiosa idea,



"So many Ghosts, so little time", lo que le ha hecho pedir ayuda a los navegantes. Si ves algo raro y crees poder explicarlo, se lo comentas. Puedes chequear si alguno de estos amigos transparentes de June se ha colocado en uno de sus cuatro baules, los cuales estan vacíos de ropa para poder pillarlos con más facilidad; o también puedes intentar localizarlos en la plataforma (el subsuelo), situada bajo la cama de nuestro amigo. Allí cuatro cámaras se encargan de que no se mueva nada sin que lo notemos.

Si ves algo inexplicable ponte en contacto con June y acaba con sus pesadillas, y después, redacta todo bien para darle un informe a Jiménez del Oso.

Bond, ¿hay café?



¿Y si no hay café? Seguro que es lo que se preguntaban, hartitos de intentar relajarse tomándose una taza de café y ponerse aún más nerviosos. Recorrer de lado a lado la oficina, diciendo: "Son dos minutos, me tomo un café y ahora seguimos". Luego esos dos minutos se hacen más. No hay café, y tienes que preparártelo tú. La solución: convencer al jefe de que una cámara interna enfocada a la jarra de cristal aumentaría el rendimiento de la empresa. Un par de firmas y la cámara se instala, ahora ya nadie cruza la oficina en balde. Por la red interna conocen, accediendo a una máquina, si la jarra tiene o no café. Es la cámara espía de *http://www.cl.cam.ac.uk/coffee/coffee.html*, una de las más clásicas.

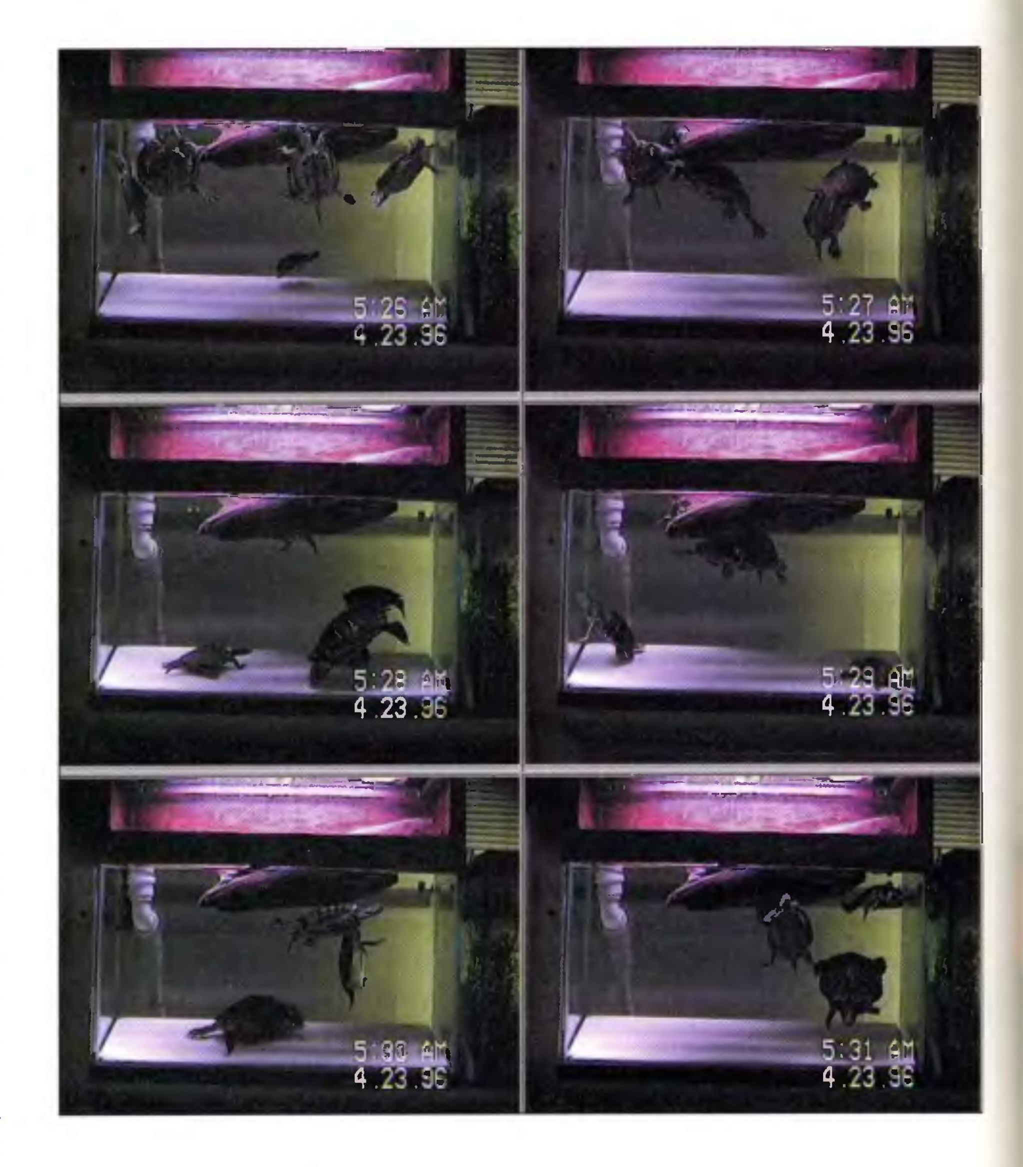
Las mascotas, actores sin película.

Si bien podemos chequear el estado de las cafeteras, también podemos mirar otras cosas. Se ha puesto de moda, en poco tiempo, el tener a los animales de confianza, más o menos vigilados. Ahora nuestra pecera, la jaula del pajarito que nos despierta cada mañana o, que se yo, tienen un accesorio más. Una cámara que los observe día y noche y haga públicas las imágenes en la red. Internet llega a todo el mundo y ya hasta nuestras mascotas tienen hoja de Web e incluso con más medios que nuestra página personal. Hay de todo, hasta tortugas en *http://www.campusware.com/turtles*, Tuddy (una de las tortugas) y las demás son fotografiadas cada minuto por una pequeña cámara. El autor de la página asegura que la vida de ►



sus tortugas ha cambiado desde que éstas se han hecho famosas, aunque en el aspecto en el que lo ha apreciado no asegura nada, dice que ahora le miran mal cuando espolvorea demasiado la comida, ya ves. Así que las puedes ver más o menos animadas (hay que tener en cuenta que son tortugas en la red, pero tortugas). También puedes visitar las imágenes que se han encargado de ir almacenando, las mejorcitas, con la hora de comer o la posibilidad de visualizar las últimas seis fotos tomadas; muy graciosas las tortuguitas.

Los entendidos afirman que ver acuarios con peces de colores relaja mucho más que quedarse sentado mirando cualquier otra cosa, pero, hasta ahora, nosotros siempre decíamos: ¿Quién es el que puede permitirse el lujo (en lo que al tiempo respecta) de tener una pecera hoy en día? Pues ya no hay excusa, el que no tiene pecera es más probable que tenga acceso a Internet, ¿no? Así que nos apuntamos a la sede de Netscape, en *http://www.netscape.com/fishcam/fishcam.html* o si quieres mayor rapidez y que las imágenes se actualicen de una forma automática: *http://www.netscape.com/fishcam/fish_refresh.html*, allí podemos relajarnos con las fotos que toman para nosotros esas pequeñas máquinas. Incluso hay fotos desde dentro de la pecera. Todo un logro.



Pero si queremos "alucinar en colores", debemos teclear la dirección *http://www.nu-tech.com/products/upcoming/realcam.htm*, es «The Nu Tech NSAPI WebCam». Esperamos los segundos de rigor para que las máquinas negocien el http y, ¡buah, que sobrada! Una pecera no fotografiada sino filmada, las imágenes llegan con "Push Frame", a la velocidad que tu ordenador sea capaz de recibir los frames. Esto es, como si tuvieses en tu monitor un agujero por el que vieses una pecera de verdad. Podrás observar como los cuatro peces se mueven de un lado a otro, en una animación casi perfecta. No es como el resto de los sitios que actualizan las imágenes cada cinco minutos o más, se acabó el actualizar el frame para darte cuenta de que el pescaíto estaba tras la roca. Ahora, tras darle a la roca tres o cuatro vueltas más, se encuentra en el mismo sitio. Verás que la imagen, algo verdosa eso es cierto, va cambiando cada dos o tres segundos (a 14.400) dando a la página una "vidilla" propia de los peces que nerviosos, recorren tu monitor como si éste estuviese lleno de agua. Recomendable ciento cinco por cien.

Para los amantes del mar, también hay cá-



maras filmando animalejos de ese gran charco salado. Un pequeño acuario alberga una impresionante morena del mar de Cortez y otros peces como compañeros. La cámara está enfocada justo a la entrada del agujero donde la morena descansa ..., pero de vez en cuando también se cruzan los otros bichejos. El sistema está preparado para capturar una imagen cada diez minutos, luego mediante un ftp se pasa esta imagen al servidor de Web que proporciona la información a la red. Muchas molestias para dejar de visitar la página, ¿no? Incluso necesaria para los amantes del mar que actualmente se encuentran en dique seco.



Las vacas cuerdas



Para terminar con los animales, un tema de actualidad, las únicas dos vacas que podemos verificar que están cuerdas y no locas como las que aparecen últimamente en las noticias.

En *http://www.accsyst.com/cow.html*, «The Amazing CowCam!!!», una cámara las vigila día y noche, para que luego digan que los perros guardianes no tienen problemas de trabajo. Las dos vacas en cuestión son T-Bone y Filete (curioso nombre para una vaca). La imagen está tomada en Alloway en New Jersey y se actualiza cada cinco minutos aproximadamente, pero como son las vacas, salvo que estén corriendo por algún motivo, tras los cinco minutos lo único que habrán movido T-Bone y Filete será el rabo y la mandíbula, así que no esperes obtener una buena instantánea. La página está maquetada de manera colosal, lo cual da que pensar, a lo mejor las vacas son demasiado especiales ... Seguro que son españolas.

Alvaro Egea



EUDORA



CORREO *off line*

Eudora es un programa de gestión de correo electrónico, que utiliza protocolos POP (Post Office Protocol versión 3), facilitándonos muchísimo la utilización de este servicio.

Una herramienta fundamental para sacarle todo el partido a nuestra conexión con Internet.

El programa EUDORA es uno de los más utilizados a nivel mundial para enviar y recibir correo, permitiendo a los usuarios con acceso a Internet (SLIP o PPP) "mailear" sin dificultad, gracias a unas características muy particulares que lo definen y que a continuación veremos.

Primer contacto...

El servicio de correo electrónico es una de las herramientas más útiles que nos proporciona Internet. Su función no es sólo permitirnos el envío de mensajes, documentos,.. sino que gracias a él podemos apuntarnos a *"mailing list"*, recibiendo periódicamente información en nuestro buzón desde todas las partes del mundo.

El servicio de E-mail nos permite incluso acceder a ficheros que, por no contar con programa de ftp, no estarían a nuestro alcance, pudiendo conseguir de ellos documentos, programas, etc, que se conocen como *"mail servers"*.

Sin el servicio de correo electrónico, Internet no cumpliría la función de sistema de comunicación que le hace tan atractiva y quizás no se hubiera hecho tan popular;





ha sido una de las razones que contribuyeron a su éxito, puesto que permitía que los mensajes y las notas llegaran rápidamente a su destino.

Con el fin de extender su uso, en determinadas áreas de Estados Unidos, Europa y Nueva Zelanda, ya se cuenta con un sistema para traducir los mensajes enviados por E-mail en faxes, es decir, no es necesario que el receptor del mensaje tenga acceso a Internet.

El programa que os presentamos, aparte de cumplir su cometido, nos brinda la posibilidad de gestionar el correo "*off-line*", esto significa que podemos "leer" nuestro correo y escribirlo, sin necesidad de estar conectados a Internet. Acostumbrarnos a utilizar esta opción es una buena idea, puesto que la factura telefónica se verá considerablemente reducida.

Existen dos versiones de este programa: Eudora Light que es la que ahora nos ocupa, pues se trata de la versión shareware; y Eudora Pro, con más capacidades que la anterior, ya que se trata de la versión comercial del producto que nos ocupa.

Con este programa tendremos todo lo necesario para gestionar el correo rápida y eficazmente. Entre sus capacidades destaca la interrelación de sus opciones, la agenda de direcciones electrónicas,...

Su presentación es muy simple: cuando abrimos el programa, encontramos una pantalla con la barra de tareas y los iconos de las herramientas más utilizadas, es pues un programa eminéntemente visual, siendo precisamente esta sencillez de uso la que hará de él un compañero inseparable en nuestra navegación.

Dónde encontrarlo...

Para conseguir una versión gratuita de este programa podemos dirigirnos a las siguientes direcciones de Internet.

http://www.ic.mankato.mn.us/ic.eudora

En este URL encontraremos un enlace con el servidor de ftp de Qualcomm, de donde podremos "bajárnoslo". Según los datos que aparecen, su tamaño es de 330 K. También disponemos de un fichero README y de información adicional.

La dirección exacta del servidor de ftp es *ftp.qualcomm.com* y allí encontraremos la información y el software necesario.

Sus páginas Web se encuentran en *http://www.qualcomm.com* y dirigiéndonos a la sección de Eudora encontraremos la versión beta del programa Eudora Light 1.5.4 y del Eudora Pro. Otros lugares del Web donde conseguir el software son:

http://rio.com/eudora.html

o también en el URL *http://www.siu.edu/windows/eud152Ñ_inst.html*

Configuración

Una vez que ya contamos con la versión del programa y la hemos instalado en nuestro ordenador, pasaremos a configurarlo, adaptándolo a nuestras preferencias.

Para comenzar con la instalación, debemos tener a mano los datos referentes a la dirección de correo electrónico y el "*password*" o contraseña que nos ha asignado el servidor con quién tenemos contratado el acceso a Internet. Al presionar sobre el icono del programa aparecerá una pantalla con una barra de menú y varios iconos.

Para comenzar con la configuración debemos dirigirnos al menú **"Special"** donde veremos que aparecen una serie de opciones, debiendo escoger la correspondiente a **"Settings"**. Al hacer esto se abrirá una ventana con una columna con "*scroll*" en la parte izquierda de la pantalla, conteniendo los iconos correspondientes a los distintos aspectos del programa que hemos de configurar (parte de su éxito reside en la sencillez de instalación y las opciones tan diversas de configuración que nos permite). Vamos a utilizar como ejemplo, el de un usuario cuya cuenta es jlopez@mail.servidor.es y su dirección: jlopez@servidor.es.

Seguiremos el orden en que aparecen los distintos iconos en el programa:

● **Getting Started.** En este caso deberemos introducir la información referente a nuestra cuenta POP en la casilla correspondiente (esta información nos la proporcionará nuestro servidor, junto con la contraseña de acceso a Internet). En la casilla de *"Real Name"* deberemos escribir nuestro nombre, dejando en blanco la opción de *"Offline"*.

● El siguiente apartado es **Personal Information**, en ésta aparecerán automáticamente los datos introducidos en la ventana anterior, debiendo rellenar sólo el campo destinado a *"Return adress"*, es decir, a qué dirección deben enviarnos nuestros mensajes.

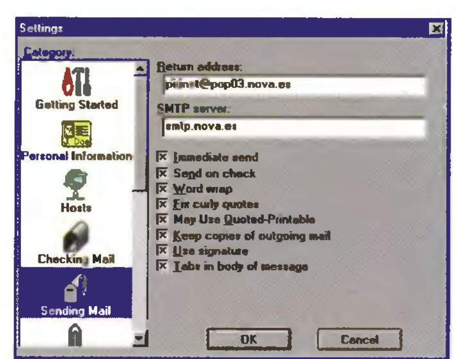
● Ahora aparecerá la parte correspondiente a los datos del servidor (*"Host"*), en este caso las casillas correspondientes a los datos anteriormente introducidos también aparecerán completas y sólo debemos dar la información referente al SMTP, *"Simple Mail Transport Protocol"*, que se corresponderá en este caso con mail.servidor.es, la casilla de *"Ph"* debemos dejarla en blanco.

● El siguiente paso es configurar las casillas de **Checking Mail**, en éstas nos aparecen una serie de opciones que debemos seleccionar o no en función de nuestras preferencias:

-*Check for mail*, si introducimos el valor "0" querrá decir que comprobaremos nosotros manualmente el correo, sin embargo si preferimos que Eudora recoja los mensajes automáticamente deberemos introducir cada cuantos minutos deseamos que lo haga.

-*Skip Big Messages*, podemos seleccionar esta opción para agilizar la recepción del correo. Con este sistema, el programa sólo recibe una





parte de los mensajes que superen las 40 K, permitiéndonos más tarde visionarlos si nos interesa el contenido.

-*Send on check*, si la señalamos cada vez que conectemos para comprobar nuestro buzón, se enviarán aquellos mensajes que se encuentran en la cola *("queued")*.

-*Save password*, si la seleccionamos no deberemos introducir nuestro password cada vez que deseemos recibir nuestro correo. De todos modos, si no somos los únicos que tenemos acceso a la terminal conectada es más interesante mantener esta opción inactiva, con el fin de preservar la privacidad de nuestro correo electrónico.

-*Leave mail on server*, normalmente no es necesario señalarla. Su función es permitirnos que en caso de conectar a través de otro ordenador que no sea el nuestro, visionemos los mensajes, pero éstos se mantengan en el servidor para permitirnos posteriormente recibirlos en el nuestro.

-*Authentication style*, en este apartado debemos seleccionar simplemente la opción *"Password"*.

● Por último debemos configurar las opciones de la sección de **Sending Mail**:

-*Inmediate Send*, esta opción os recomendamos que no la señaléis, puesto que de este modo podréis preparar vuestros mensajes "off line", es decir, sin estar conectados en ese momento.

-*Send on check*, seleccionando esta casilla podréis enviar los mensajes que habéis preparado anteriormente al mismo tiempo que comprobáis el contenido de vuestro buzón de correo.

-*World wrap, Fix curly quotes* y *May use quoted printable* deben estar señaladas.

-*Keep copies of outgoing mail*, os permitirá conservar los mensajes que ya habéis enviado en el buzón *"Out"*, siendo muy útil a la hora de contrastarlos con la respuesta recibida.

-*Use signature*, este programa permite incorporar unas líneas al final del mensaje, con nuestros datos, si lo hemos señalado.

-*Tabs in body message*, señalada mejor.

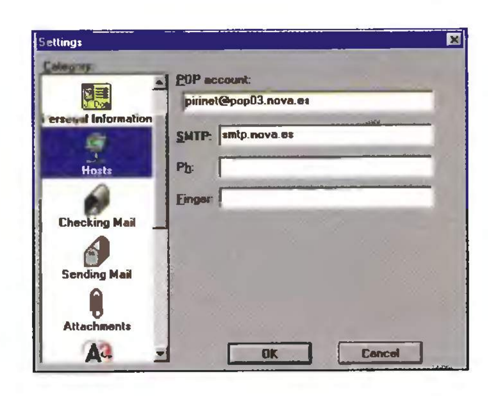
● En la pantalla de **Attachments**, debemos seleccionar la opción *MIME*. También nos ofrece la posibilidad de predeterminar un directorio al que irán a parar los documentos que nos envíen.

● La pantalla de **Fonts and Display** indica qué tipo de carácter utilizaremos y el tamaño de la ventana de mensajes. Incluye también la información sobre las ventanas que queremos que aparezcan.









● En la sección de **Getting Attention**, nos permite instalar las opciones de advertencia que presenta el programa: sonidos, ventanas, iconos,... para señalar que existen nuevos mensajes en nuestro buzón.

Éstas son en resumen, las opciones más interesantes que nos ofrece el programa Eudora Light a la hora de configurarlo.

Componer un mensaje

Una manera sencilla de comenzar a utilizar este programa es mandarnos un mensaje a nosotros mismos, ya que de este modo sabremos si lo hemos enviado correctamente. En primer lugar, nos dirigiremos al menú de *"Message"* y escogeremos la opción *"New Message"*, apareciéndonos una ventana de composición. En la parte superior de la misma encontraremos varios iconos que nos permiten personalizar el mensaje con nuestra firma si hemos creado esta opción, cambiar el tipo de fichero,...

A continuación, os comentamos (siguiendo el orden de izquierda a derecha) estas posibilidades:

● Prioridad del mensaje, por lo general se utiliza la opción "Normal" pero si vamos a enviar varios mensajes a la vez y deseamos que sigan un orden determinado, podemos determinar cuál enviamos primero desde este apartado.

● Incluir la firma, dirección e-mail y nombre, al final del mensaje.

● Es recomendable usar el botón de *"quoted-printable encoding"*, puesto que es de especial interés en mensajes con texto o determinados caracteres.

● Texto como *"Attachment"*.

● *Word wrap*, facilita la composición del texto del mensaje.

● Tabulador.

● Guardar copia del mensaje.

● Enviar, pero si en ese momento no estamos conectados, el mensaje pasará a la "cola de envío".

En la parte superior del mensaje encontraremos los siguientes datos a rellenar:

● **To:** debemos indicar la dirección E-mail del usuario al que queremos enviar el mensaje e incluso podemos introducir varias direcciones separándolas mediante comas. Para rellenar este campo podemos utilizar el libro de direcciones que se encuentra en la barra de herramientas.

● **From:** aquí irá nuestra dirección E-mail. En principio aparecerá la que hemos introducido anteriormente, aunque podemos modificarla en la configuración.

● **Subject:** breve comentario especificando el tema del mensaje.

● **Cc:** dirección E-mail o *"nickname"* de la persona a quién queremos enviar una copia del mensaje. Nos permite enviarla a varios usuarios al mismo tiempo, siempre que los separemos por comas.

● **Bcc:** tiene la misma función que la opción anterior, pero en este caso si lo enviamos a varios usuarios no aparece el encabezamiento de los recipientes a los que los enviamos.

● **Attachements:** Si queremos que un documento acompañe a nuestro mensaje como "Attach", en esta línea nos aparecerá automáticamente en qué fichero se encuentra el documento a enviar. Para llevar a cabo esta opción, debemos abrir el menú *"Message"*, y presionar el botón *"Attach File"*. Se abrirá una ventana similar a las que aparecen cuando abrimos un fichero y seleccionaremos el que queramos enviar. Pero el correo electrónico no sólo nos permite enviar textos, sino que nos brinda la oportunidad de enviar todo tipo de ficheros asociados al mensaje, por ejemplo: gráficos jpg, giff, aplicaciones,... Podemos asociar tantos ficheros como deseemos, para ello lo único que debemos hacer es realizar la misma operación tantas veces como sea necesario. Si lo que deseamos es retirar uno de estos ficheros antes de enviar el mensaje, podemos hacerlo seleccionando y presionando la tecla de suprimir.

Por último, sólo faltará introducir el mensaje que queremos enviar escribiéndolo en la parte inferior de la ventana, en el espacio en blanco y presionar el botón *"Send"*. Nuestro mensaje ya estará buscando el destino que le hayamos dado. Ya no puedes arrepentirte de lo escrito... ►



EUDORA

Opciones

Los iconos de la barra de herramientas, de izquierda a derecha, se corresponden con las funciones de suprimir, crear un nuevo mensaje, responder al mensaje seleccionado, reenviar un mensaje, redirigir, añadir alias e imprimir.
Estos son las opciones de los menús que encontraremos en este programa:

MENU FILE

CLOSE
Cierra la ventana actual y si es la única cierra el programa.
SAVE
Guardar.
SAVE AS
Guardar como...
SEND QUEUED MESSAGES
Envía los mensajes pendientes.
CHECK MAIL
Mediante esta opción vemos si hemos recibido nuevos correos.Es aconsejable realizarlo cada vez que conectemos, para actualizar nuestro buzón.
PRINT SET UP
Vista preliminar de la página de correo antes de imprimir.
PRINT
Imprimir.
EXIT
Salir de Eudora.

MENU EDIT

Las opciones de este menú son similares a las que podemos encontrar en cualquier programa de tratamiento de textos. Gracias a ellas podemos editar nuestros mensajes con las mismas herramientas que utilizamos para crear documentos. También nos permite buscar en los documentos y clasificar nuestros mensajes, ya sean "in" o "out", para visualizarlos más cómodamente.
UNDO
Deshace la última acción relizada.
CUT
Cortar.
COPY
Copiar.
PASTE
Pegar.
PASTE AS QUOTATION
Pegar como acotación, con los caracteres </> al comienzo y al final de la frase.
CLEAR
Suprime el texto seleccionado.
SELECT ALL
Seleccionar todo.
SHOW INSERTION POINT
Mostrar el punto de inserción.
INSERT RECIPIENT
Inserta la información sobre el nick que hemos seleccionado.
FIND
Buscar.
FIND AGAIN
Buscar de nuevo.
ENTER SELECTION
Buscar selección.
NEXT
Buscar el próximo.
NEXT MESSAGE
Buscar el próximo mensaje.
NEXT MAILBOX
SORT
Ordenar los mensajes por estado, por prioridad, por remitente, cronológicamente, por temas.

MENU MAILBOX

A partir de este menú podremos acceder a las ventanas de los buzones de envío y de recepción, así como crear nuevas carpetas o eliminar mensajes.
IN
Lista de mensajes recibidos.
OUT
Lista de mensajes enviados.
TRASH
Eliminar mensaje.
NEW
Crear una nueva carpeta temática.

MENU MESSAGE

Éste es uno de los menús más importantes del programa puesto que a partir de él podremos crear nuevos mensajes, asociar documentos,...

NEW MESSAGE
Nos permite editar un nuevo mensaje para enviar.
REPLY
Responde a un mensaje concreto, abriéndonos una ventana con los datos del receptor.
FORWARD
Reenviar.
REDIRECT
Remitir.
SEND AGAIN
Reenviar el mensaje.
NEW MESSAGE TO
Nuevo mensaje a...
REPLY TO
Responder a...
FORWARD TO
Reenviar a...
REDIRECT TO
Remitir a...
SEND INMEDIATELY
Enviar ahora.
CHANGE QUEUEING
Cambiar el estado de un mensaje que se encuentra en la cola.
DOCUMENT
Permite adjuntar al mensaje cualquier tipo de ficheros. Si son varios, deberemos realizar esta acción tantas veces como sea necesario.
DELETE
Eliminar un mensaje.

MENU TRANSFER

Permite enviar los mensajes directamente de una carpeta a otra.
IN
Envía el mensaje a la carpeta "In"
OUT
Envía el mensaje a la carpeta "Out"
TRASH
Envía el mensaje a la papelera.

MENU SPECIAL

MAKE NICKNAME
Permite introducir un alias, es decir, un sobrenombre más corto para identificar las direcciones .
ADD AS RECIPIENT
Añadir el texto seleccionado a la lista de direcciones.
REMOVE RECIPIENT
Suprimir una dirección.
EMPTY TRASH
Vaciar papelera.
COMPACT MAILBOXES
Compactar buzones.
CONFIGURATION
Configurar.
SWITCHES
Configurar opciones adicionales.
FORGET PASSWORD
Obviar el password o clave, debiendo introducirlo cada vez que conectemos.
CHANGE PASSWORD
Cambiar el password.

MENU WINDOW

Nos permite seleccionar la ventana que deseamos visionar, ordenar las ventanas que tenemos en pantalla,...

CASCADE
Posicionar las ventanas en modo de cascada.
TILE
Ver todas las ventanas.
ARRANGE ICONS
Ordenar iconos.
SEND TO BACK
Enviar al fondo.
MAILBOXES
Buzones temáticos.
NICKNAMES
Lista de alias.
PH
SIGNATURE
Añadir información sobre nuestro nombre y dirección.

MENU HELP

Encontraremos las ayudas necesarias para la fácil utilización de este programa.

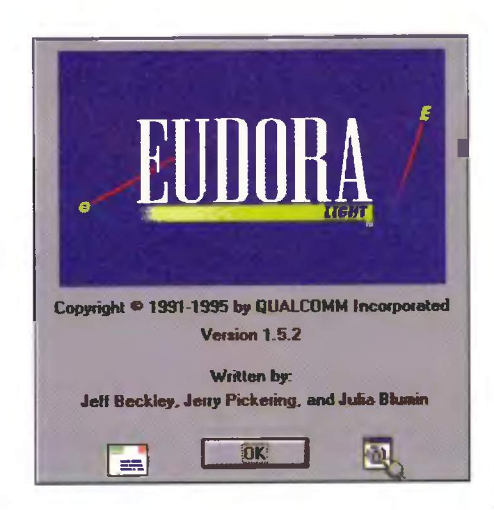


Cómo crear nuestra agenda

Para introducir los *nicknames* y direcciones abriremos en el menú *window* la opción *nicknames*. En la ventana que aparece observamos distintos campos:

- **nickname:** donde introduciremos el nombre con el que identificamos al usuario al que vamos a enviar mensajes.
- **adresse:** dirección E-mail del mismo.
- **notes:** observaciones, éstas no aparecerán en el mensaje. Podemos introducir el cargo que ocupa en la empresa o algún dato que nos permita identificarlo.
- **new:** para introducir un nuevo usuario en nuestra agenda personal de correo.
- **Remove:** permite eliminar el nick que tenemos seleccionado en ese momento.
- **Rename:** con esta opción podemos cambiar el nombre de un *nickname* que hemos introducido por otro distinto.

A la hora de componer un mensaje, seleccionaremos en la barra de herramientas del programa, la opción correspondiente a *Nicknames*, abriéndose la ventana con las distintas direcciones que hemos introducido anteriormente. En función del campo que queramos rellenar, presionaremos un botón u otro (To, Cc, Bcc) y ya sólo nos queda señalar el *nickname* al que deseemos enviar el texto o documento. Automáticamente, aparecerá en el campo correspondiente. Así de rápido.



Enviar un mensaje

El envío de nuestros mensajes se puede realizar *"on line"* u *"off line"*:

- **On line**. En este caso, habremos elaborado nuestro mensaje al mismo tiempo que estamos conectados, por lo tanto sólo deberemos presionar el botón de envío al finalizar cada uno de ellos.
- **Off line**. Si hemos seleccionado en la configuración esta opción (es lo más aconsejable), podremos componer nuestros mensajes sin estar conectados y posteriormente enviarlos todos a la vez.

Eudora nos permite también determinar cuando queremos enviar un mensaje. Para hacer esto debemos dirigirnos a la opción *"Change Queueing"* del menú *Message*. Si seleccionamos *"right now"*, el mensaje será enviado en ese preciso momento, pero si marcamos *"On"* o *"After"* podemos introducir el margen de tiempo en que queremos que sea enviado.

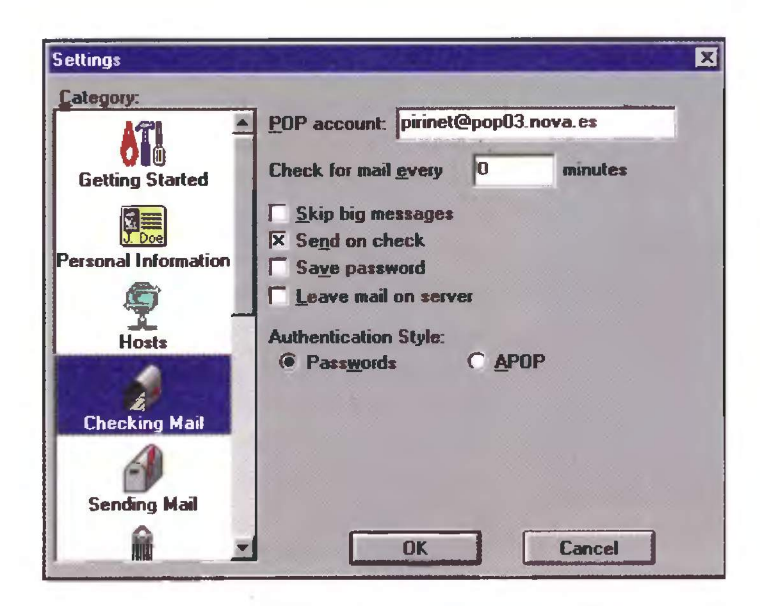
En todo caso, si hemos seleccionado la casilla de *"Show Progress"* en la ventana de *"Switches"*, cuando enviemos nuestros mensajes podremos visionar como avanza y el porcentaje que resta.

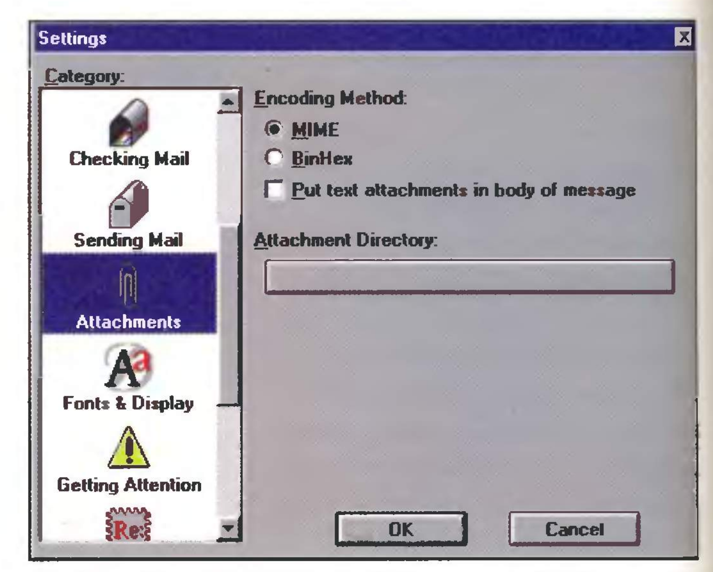
Para editar de nuevo un mensaje que se encuentra en la cola, debemos abrir el buzón "Out" y seleccionarlo dos veces, una vez que lo hemos modificado volverá a su estado de espera.

Si no sabemos qué programa de gestión de correo utiliza la persona que recibirá nuestro mensaje, es aconsejable no utilizar acentos porque podrían dificultar la lectura del mensaje, al no ser traducidos correctamente. Por otro lado, el empleo de las mayúsculas, tal y como veréis en el informe sobre *Correo Electrónico* que aparece en este número, se reserva a las ocasiones en que queremos recalcar una idea, pues en el "protocolo" de Internet mayúsculas se identifican con "gritar".

La mejor opción de trabajo es, como hemos comentado anteriormente, gestionar el correo sin estar conectado, es decir, durante la conexión enviar o recibir los mensajes que ya hemos elaborado, reduciendo considerablemente el coste de nuestra llamada telefónica, lo que puede llegar a ser bastante grato a la hora de recibir factura.







Recoger el correo

Cuando alguien nos envía un mensaje el procedimiento es el siguiente: el mensaje es transmitido desde el otro ordenador al servidor POP mediante el protocolo SMTP. Cuando el servidor lo tiene allí, lo almacena en nuestro buzón donde lo iremos a recoger mediante Eudora. Como hemos visto al configurar el programa disponemos de varias posibilidades a la hora de recoger los mensajes:

- Automáticamente. En ese caso, cuando Eudora recibe nuevos mensajes nos advertirá de una u otra forma, bien con un sonido, bien con una ventana nueva o un icono, llegando los mensajes a la carpeta de mensajes "In".
- Manualmente, recogiéndolo cuando deseemos mediante la opción "*Check mail*" del menú "*File*". En este caso, Eudora nos mostrará la ventana de progreso del mensaje, advirtiéndonos si hay algún problema. Si existen mensajes nuevos, el servidor POP los transferirá automáticamente a nuestra carpeta "In".
- Mantener los mensajes en el servidor, visionándolos sólamente. Cuando un mensaje ya haya sido leído aparecerá una "R" junto a éste, y si no es así, encontraremos una "o" que nos indica *mensaje no leído*.

Eudora Light nos da la opción de guardar un mensaje recibido como un fichero. Para esto seleccionaremos el mensaje y la opción "*Save as...*" del menú "*File*". Aparecerá una ventana que nos permitirá guardarlo en cualquiera de los directorios de que disponemos.



Extraer un Attach

Cuando recibimos un mensaje conteniendo un documento asociado, el programa nos permite gestionarlo de dos maneras:

- Manualmente. En este caso aparecerá una ventana solicitándonos en qué directorio y con qué nombre queremos guardarlo.
- Automáticamente. Si hemos seleccionado la opción "*Auto receive Attachment Directory*" en la configuración del programa, Eudora lo guardará directamente en el fichero que hayamos seleccionado en ese caso. Si en algún momento deseamos variar el destino de nuestros documentos asociados, solamente deberemos volver a la configuración y modificarlo.

Problemas más frecuentes

- El programa rechaza nuestra contraseña. Para solucionarlo debemos comprobar que lo hayamos escrito correctamente, que no tengamos seleccionadas las mayúsculas y comprobar con nuestro servidor que no sea incorrecta.
- Queremos cambiar el *password*. Sólamente deberemos seleccionar la opción correspondiente en el menú "*Special*".
- Por alguna razón no conseguimos enviar correctamente un mensaje de gran tamaño. En estos casos, y una vez comprobado el buen estado de nuestra conexión, lo mejor es preparar varios mensajes dividiendo el contenido.

Eudora como habréis comprobado, es un programa sencillo y muy fácil de manejar que os permitirá convertir, sin ninguna duda, el correo electrónico en una de vuestras herramientas de trabajo preferidas.

Ernesto Martí

ATENCIÓN CYBERNAUTA ahora NAVEGA en CASTELLANO



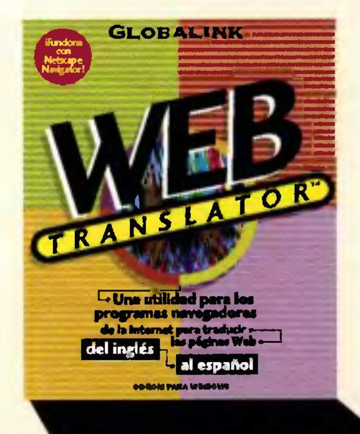
Saque más partido a Internet con Web Translator ™

Con el nuevo Web Translator ™ de Globalink podrá traducir las páginas del WorldWide Web (WWW) del inglés al español en tiempo real mientras navega por Internet. Es la utilidad perfecta para trabajar o divertirse sin sufrir la barrera del idioma.

Las páginas Web contienen una importantísima cantidad de información, pero la mayoría se encuentra en inglés. Con Web Translator ™ conseguirás un borrador de la traducción en español de las páginas Web que estén en inglés de forma rápida y cómoda sin salir de su programa de navegación*. Con un simple click del menú de "Traducir" tendrá una traducción que además mantiene el formato original de la página Web.

* Actualmente disponible para Netscape 2.0





Precio:
9.900
(I.V.A. incluido)

Globalink
THE TRANSLATION COMPANY

Nexus Centre
C./ Alcalá Galiano,4
28010 Madrid
Tel: (91) 308 52 53
Fax: (91) 308 53 98

Disponible para venta en:

Tiendas:
*FNAC Callao
(91) 595 61 93
*Market Software España
(91) 593 48 66
(93) 318 85 08
*KM Tiendas
(977) 29 72 00

Venta en catalogo:
*Club de Usuarios de Software
(91) 564 63 00
*Micro Mailers
(93) 280 18 18

La revista americana Wired es uno de los máximos exponentes de lo se ha dado en llamar "la revolución digital". Desde su aparición cuatro años atrás, la revista ha tratado todo tipo de temas relacionados con los ordenadores y cómo éstos influyen en nuestras vidas.



LA GUÍA de La Cibercultura

http://www.hotwired.com

HOTWIRED



Wired no es una revista "de ordenadores" sin más; de hecho, no encontraremos artículos sobre la última placa madre o el nuevo periférico para hacer copias de seguridad. En cambio, encontraremos todo tipo de información sobre la última moda en Internet, las hazañas (o meteduras de pata) de algún hacker, la libertad de expresión en la red, entrevistas a todo tipo de creadores que utilizan ordenadores en su trabajo...

Una revista así no podía pasar por alto la oportunidad de aparecer en la red, y eso ha hecho. «HotWired» surge como una empresa colectiva que, aunque no depende directamente de su hermana de papel, comparte su filosofía: permitir al lector participar activamente en la revista ya sea en los foros de discusión de los reportajes o participando en coloquios con invitados especiales. Movernos por estas páginas puede parecer un poco complicado por la gran cantidad de posibilidades que nos ofrecen. En la primera página tenemos los enlaces a los artículos principales, además del menú de acceso a las distintas secciones.

Signal

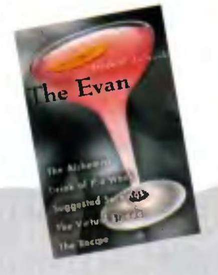
La sección *Signal* (señal) está dedicada a la WWW. En ella podemos encontrar artículos sobre la red desde un punto de vista comercial y económico (Market Forces), diversos cotilleos (Flux), las opiniones de un usuario (DaveNet) y una serie de artículos de Brook N. Meeks (Muckraker). Las páginas de *Fetish* (Fetiches) son un muestrario de todo tipo de objetos capaces de hacer la boca agua a cualquier navegante que se precie: lo último en aparatos de sonido, sistemas GPS personales, la última consola de videojuegos... Además, se incluyen las direcciones donde se pueden adquirir.

NetSoup es una página informal que recoge diversos "textos de interés" aparecidos en Internet. Son artículos cortos, redactados en tono humorístico, ideales para mandar por correo electrónico a los amigos.

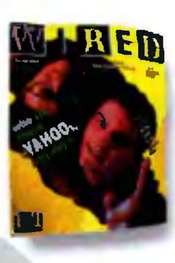
NetSurf es una colección de enlaces a páginas Web que, como dicen ellos, reunen lo bueno, lo malo y lo absolutamente inútil de la WWW. Esta página, actualizada a diario, nos permite acceder a los sites más bizarros de Internet: desde un generador automático de haikus hasta lugares de reunión de usuarios, pasando por un curioso inventor de excusas.

También podemos buscar dentro de su base de datos las páginas con un tema determinado o por adjetivos, en orden alfabético, género o fecha. Desde aquí también podemos acceder al "webomatic", una serie de enlaces a las mejores utilidades para la red: browsers, creadores de páginas, juegos, etc.











Netizen

¿Quién ha dicho que los internautas no tiene conciencia política? En las páginas de *Netizen* (netciudadano) vamos a encontrar todo tipo de información sobre la campaña presidencial americana, las leyes que pueden afectar a Internet, los medios de comunicación y su influencia en el mundo digital. Una votación y varios enlaces completan estas páginas.



Pop

Páginas dedicadas a la cultura popular en toda su extensión, desde lo más sublime hasta lo más infame. Están estructuradas en varias secciones.

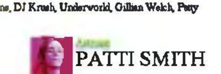
Gallery nos ofrece muestras del trabajo de diferentes artistas. Ya han pasado por esta galería Alejandro Mazón, Tony Labat, Eric Saks y Patrick Tierney, entre otros. Además de sus creaciones vamos a encontrar abundantes datos biográficos, sus motivaciones o el lugar en el que se exponen actualmente sus obras.

TeeVee. No podía faltar una sección dedicada a la televisión. El peculiar crítico televisivo de «HotWired» nos insta a no perder el tiempo delante de la televisión buscando algún programa que merezca la pena. TeeVee verá la televisión por nosotros y nos recomendará aquellos programas basura tan malos que es un delito perdérselos. No sólo encontraremos la crítica a esos programas, sino que también podemos ver fragmentos de vídeo incluídos. No recomendado para estómagos débiles.

Pero el abanico de medios de expresión cubierto por *Pop* es mucho más amplio, ya que, además, podemos encontrar información sobre películas (Movies), libros (Books), productos multimedia y juegos (Multimedia), páginas WWW con contenido (Surf du Jour), programas de radio (Antenna) y fanzines (Zines)











Wired

Al entrar en esta página podemos elegir entre leer los resúmenes de los artículos del número actual, echar una ojeada al próximo número o repasar artículos publicados meses atrás. La variedad es sorprendente: entrevistas a famosos, los hologramas como medida de protección frente al pirateo, un cohete casero para salir al espacio exterior, los "bots" en Internet... También se nos ofrece la posibilidad de suscribirnos a la revista (Suscribe!) o la de entrar a trabajar en ella, ya que publican sus ofertas de empleo (HotJobs).

En la sección *Arena* se organizan distintos coloquios semanales. Unos son sobre artículos de la revista, en los que participan los autores, directores y público en general, y otros son con distintas personalidades invitadas. En la primera página de esta sección aparece una lista con la fecha, hora, tema y participantes en los próximos coloquios y una lista de los coloquios ya realizados, de los que podemos conseguir la transcripción.

CyberRights Now! (¡Ci-








berderechos, ya!) es la sección que se dedica a la defensa de la libertad de expresión en Internet. Aquí podemos leer artículos sobre las leyes que amenazan con censurar Internet y las medidas que se han tomado en contra de ellas.

En *Follow The Money* (Siguiendo al dinero) encontramos un análisis financiero del comportamiento en la bolsa de Wall Street de las empresas relacionadas con los ordenadores: fabricantes de circuitos integrados, empresas de software o proveedores de servicios.

Cocktail

Estas páginas son, seguramente, las más refinadas de toda Internet. Están dedicadas al arte de preparar cócteles. Cada semana se nos ofrece la historia de uno de ellos: su historia, la forma de detectar imitaciones de peor calidad y, por supuesto, la forma de prepararlo. La receta es muy completa, ya que incluye la descripción de los licores a emplear, la forma de preparar el hielo y hasta secuencias de vídeo donde se muestran los pasos más complicados. Si seguimos el enlace Menú, llegaremos hasta una plato que combina perfectamente con el cóctel de la semana.

La sección *The Alchemist* (El Alquimista) nos habla de la historia (e historias) de los cócteles, qué bebidas se pueden mezclar y cuáles no, formas de disminuir los efectos de la resaca, como dosificar la bebida, etc. Si tenemos alguna duda, podemos ponernos en contacto con el alquimista a través del E-mail.

El enlace *Virtual Blender* (Batidora Virtual) nos permite crear nuestros propios combinados, introduciendo los licores a utilizar. Si encuentra una receta con esos ingredientes, nos la dará. En caso contrario, pedirá que le expliquemos cómo realizar ese cóctel.

Para acabar esta sección, el enlace *Party* nos permite obtener una lista de cócteles para animar las fiestas. Tenemos que introducir el número de personas que van a participar, si se trata de una ocasión formal o no, la estación del año y la hora del día, y obtendremos la lista con los cócteles más adecuados.

Rough Guides

La última sección de «HotWired» es una colaboración entre la editorial de guías de viaje Rough Guides y HotWired. Aquí vamos a encontrar completa información sobre distintos países: alojamiento, clima, precios, comida y bebida, fiestas regionales y festivales, mapas, teléfonos, actividades deportivas, etc. Actualmente están disponibles las guías de México y Estados Unidos, se está preparando la de Canadá y se quieren añadir guías de la mayoría de los países del mundo. Si elegimos alguno de los países para los que hay guía disponible, aparecerá un mapa de éste dividido en zonas. Basta con hacer clic sobre la zona de la que queremos informarnos para llegar a un menú más detallado con las principales ciudades. Una vez escogida la ciudad podemos obtener información sobre ella o sobre los alrededores, donde se describen las visitas obligadas, los puntos más pintorescos, las tiendas típicas...

Esta guía on-line cuenta con dos ventajas adicionales: podemos dar nuestra opinión acerca del viaje que hemos realizado en esa zona o podemos corregir los datos contenidos en la guía para actualizarla.

Registrarse

«HotWired» es uno de los sites más dinámicos de Internet. Está en continuo cambio, por lo que a veces es difícil mantenerse al tanto de las novedades que se producen. Para evitar que nos podamos quedar "descolgados", «HotWired» nos ofrece la posibilidad de suscribirnos de manera gratuita. En la mayoría de las páginas aparece un enlace llamado "Join in" (apuntarse). Si lo seguimos, llegaremos a una pantalla donde se nos pide que rellenemos un cuestionario. Una vez introducidos todos los datos, seremos dados de alta como usuarios registrados.y cada semana recibiremos un E-mail con las novedades.

Juan Alonso



MOVIES.COM

http://www.movies.com

Los estrenos de Buena Vista

Ocio/Internacional/Cine













Si te gusta ir todos los fines de semana al cine, siempre estás al tanto de las películas de estreno, pero los periódicos y guías de ocio no son suficientes, ahora tienes la solución, «Movies.com», donde encontrarás todos los filmes rodados e incluso los que aún son un proyecto.

El diseño del Web es sencillo pero efectivo, utilizando discretamente las nuevas técnicas de programación sin estar muy recargado. Otro detalle que conviene tener en cuenta es la velocidad, gracias a la cual "bajar" los vídeos no llega a ser una experiencia traumática :-). Cuatro opciones dan la bienvenida en la homepage de «Movies.com».

Welcome. Cada semana una estrella de cine saluda a los cibernautas (en formato de vídeo, Avi o Quicktime, o en formato de audio, Wav para Windows y Aiff para Macintosh). En el momento de hacer el artículo, era la mismísima Sharon Stone la que nos ofrecía un cordial saludo desde esta página.

What´s Hot. Noticias "calientes" relacionadas con el mundo del cine, entrevistas a diversos actores y el progreso de los rodajes de las películas en producción. Cinco subsecciones acompañan las noticias.





-*The cutting room floor* con escenas de vídeo y sonido (para Windows y Mac) de casi todas las novedades comentadas en este Web.

-*The trades* con más notcias sin desperdicio de este séptimo arte.

-*The Craft.* Cuando acaban las películas y aparecen los créditos, hay quién se pregunta quién o qué es el "Best Boy", el "Dolly" o el "Key Grip". Tus dudas serán aclaradas.

-*Chat,* que en el momento de nuestra navegación estaba en construcción.

-*Write us.* Como en el 99,99% de los Webs, ésta es la sección en la que podremos enviar un E-mail dirigido a los "Webmasters".

Si analizaramos esta página globalmente concluiríamos que no es gran cosa, o que es muy pequeña en comparación a otras del mismo tema, pero también hay que tener en cuenta que ésta es el Web oficial de "Buena Vista", por lo que sólo encontraremos películas de esta productora. Si bien, lo "poco" que hay rebosa calidad.

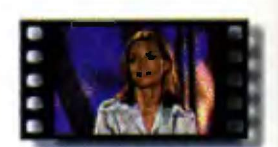
I.J.F.



Web muy reciente y complemento perfecto al resto de direcciones de cine que ya comentamos en números anteriores de Netmaní@







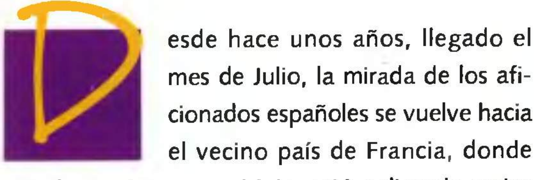
La carrera ciclista más importante de las celebradas en todo el mundo, tiene por fin su página oficial en la red. Los aficionados ampliarán con ella, las posibilidades de estar al día en cada etapa.

LE TOUR DE FRANCE

http://www.franceweb.fr/letour/tour96

¡A por todas, Indurain!

Deportes/Francia/Ciclismo



Desde hace unos años, llegado el mes de Julio, la mirada de los aficionados españoles se vuelve hacia el vecino país de Francia, donde uno de nuestros compatriotas está realizando gestas que a todos nos llenan de orgullo. Con cinco victorias en el Tour, la figura de Miguel Indurain se ha igualado a la de otros deportistas como Anquetil, Merck e Hinault. Es además, el único deportista que ha conseguido estas cinco victorias en cinco años consecutivos. Hasta ahora, la información del Tour era ofrecida por la radio, la televisión y la prensa especializada. Internet una vez más, viene a completar la oferta informativa, de la mano del WebSite que comentamos, y que constituye la página oficial de este magno acontecimiento deportivo.

La página de presentación es de lo más funcional, pues está formada por un mapa de Francia, sobre el que se detalla el recorrido de la edición de este año, con los nombres de cada una de las etapas. En realidad, esta es, por el momento, la única información a la que podemos acceder acerca del Tour 96. Suponemos que a medida que la fecha de celebración de la prueba se aproxime, los datos irán entrando en cantidades industriales. Aunque nos parece que la fecha de comienzo está ya peligrosamente cercana.

En cuanto a la edición del 95, la información contenida es de gran calidad y cantidad. El menú de acceso por temas se compone de:

Sur la Route du Tour. Información en directo de cada etapa, estructurada en los comentarios de los corredores y en los logros de cada uno de ellos ese día.

Les Classements. El estado de la clasificación general, actualizada cada día.

Le **Road-Book du Tour.** Interesante compendio de todas las etapas que componen la prueba, con la fecha de celebración y los puntos de salida y meta.





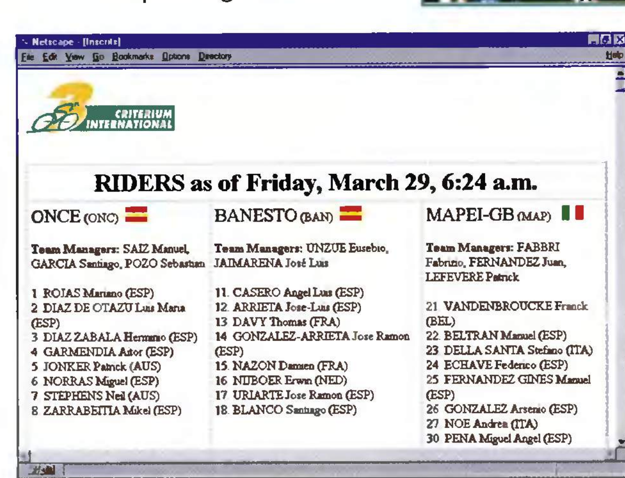




Si consultamos cualquiera de ellas, se nos presentará un perfil de la etapa, con los puertos a completar y la categoría de los mismos. También accederemos a alguna foto de momentos estelares vividos en este tramo de la carrera.

La Carte Postale du Jour. Nos ofrece la posibilidad de solicitar nuestra subscripción al resumen de cada etapa, que nos remitirán al mail que designemos.

Le Direct. Desde esta sección, será posible obtener pequeños vídeos con los momentos culminantes de la prueba. Además de lo anterior, es posible acceder al álbum de fotos del Tour, donde se archivan imágenes de gran intensidad deportiva.



El Web también incluye datos sobre todas las carreras que se celebrarán este año, organizadas por la Sociedad del Tour de Francia. Todo lo relativo al año 95 está disponible sólo en francés, pero la información del 96, es posible obtenerla en francés o inglés.

Website de calidad aceptable, cuya eficacia informativa comprobaremos después de cada etapa.

D.G.M.





RENAULT F1

http://www.renaultf1.com

A toda velocidad

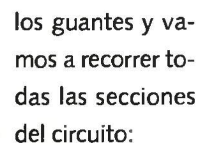
Deportes/Internacional/Autos

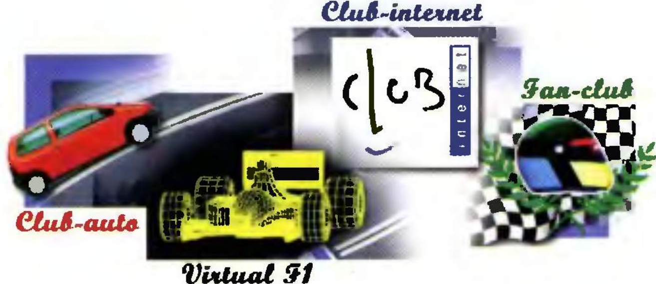




Todos los amantes del deporte que mezcla el riesgo, la alta competición, la maquinaria ultrasofisticada, la velocidad y los nervios de acero, tienen un Web en Internet en el que encontrarán todo esto y mucho más.

Esta homepage realizada por Renault, una de las mejores marcas de coches que cuenta con gran prestigio en el mundo de la Fórmula 1 y que, además de Williams, ha conseguido llevar a sus pilotos al podio de los vencedores. El Web está a la altura de la marca a la que representa, rebosante de calidad y utilizando las últimas tecnologías en lo que a programación de páginas en Net se refiere: Frames, JavaScript, Cgi, animaciones, etc... Ponte el casco, los guantes y vamos a recorrer todas las secciones del circuito:





F1 news. En esta sección accederemos a las noticias relacionadas con el mundo de la Fórmula 1 y sus protagonistas. Nos encontramos con cuatro opciones que ordenan la información por temas:

-*Live Grand Prix*. Las clasificaciones de todas las carreras que se estén celebrando en ese momento (cuando hicimos nuestra incursión la carrera era la de Mónaco GP 1996). Además de clasificaciones,



nos permiten conocer el calendario y el programa de los eventos, los participantes y sus escuderías, clasificación por llegada a la "parrilla", vuelta más rápida, etc...

-*Renault Pit Mag*. Una pequeña revista con noticias, contratos, sucesos y "cotilleos" relacionados con Renault y el mundo Fórmula. Encontraremos eventos tales como "spider" el nuevo motor de Renault o la última superlicencia con Alain Prost.

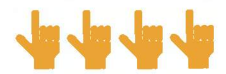
-*Renault Press Release*. Reacciones y comentarios oficiales que Renault Sport ha ofrecido a los medios de comunicación, lo que más abunda son artículos sobre las carreras en las que ha participado esta escudería, mostrando sus impresiones y/o críticas.

-*Last Gp - Results & Standings*. Los resultados de la última carrera jugada en el día, clasificados por conductores y por escuderías.

Play ! No podían faltar los concursos. Adivina quién ganará el Mónaco GP 1996 y gana grandes premios a través de esta página.

F1 club. Escaparate al mundo del automovilismo, donde tendremos la oportunidad de hacer amigos y





Todos los amantes de este deporte tienen una cita en este Web con excelentes gráficos, una gigantesca base de datos y noticias actualizadas al minuto.







¡enviar un E-mail a nuestros pilotos preferidos! Esta sección se subidivide a su vez en las siguientes:

- *Renault Fan Club.* Club de fans de cuatro de los pilotos más emblemáticos de Renault, a los que podremos enviar un E-mail ¡a su propio buzón! Damon Hill (Williams-Renault), Jacques Villeneuve (Williams-Renault), Jean Alesi (Benetton-Renault) y Gerhard Berger (Benetton-Renault) conforman el famoso cuarteto.

- *Virtual F1.* Seguro que éste es uno de los lugares que más va a gustar a los navegantes, en el que conseguiremos fotografías firmadas por los pilotos, ficheros de sonido en formato Real Audio, escucharemos los momentos más "calientes" de las mejores carreras y por último, videojuegos shareware de F1 para Windows o Macintosh. Sin desperdicio.

- *Club Auto.* Página completamente en francés, así que si no dominas este idioma, sáltatela.

Shopping. "Tienda virtual" en la que podemos adquirir desde maletas, paragüas, coches de metal, hasta libros, juegos o relojes... todo con el logotipo de Renault o motivos de Fórmula 1.

Forum & Chat. Nuestras sugerencias y comentarios serán bienvenidos o podemos optar por charlar con pilotos invitados (en determinados horarios y fechas) en conferencias on-line, preguntar dudas o un "Chat" dónde poder compartir tu pasión por la F1 con otros navegantes.

F1 world. Amplísima base datos que contiene la información disponible sobre pilotos, equipos, el nuevo motor v10 de Renault y la lista de honores de la tan competitiva Fórmula 1.

Help & Search. Aquí encontrarás ayuda para desenvolverte con soltura por este Web y encontrar lo que andas buscando, y por si fuera poco, tienes la opción de buscar lo que quieras por Internet con los mejores navegadores, sin moverte de la página.

F1 surf. Links a otras páginas de Internet, relacionadas con el mundo de la Fórmula 1, los pilotos y las escuderías.

I.J.F.









EUROCOPA 96

http://www.euro96.org/

Goles en el Ciberespacio

Deportes/Europa/Fútbol





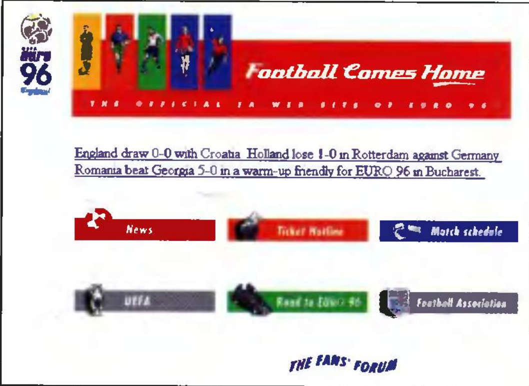
Una de las competiciones futbolísticas que más interés despierta entre los aficionados es la Eurocopa. Las pasiones nacionales se entierran, dando paso a un apoyo incondicional a nuestra selección, sea cual sea el color de la camiseta de quienes la integran. El pasado 8 de Junio, dieciséis equipos comenzaron una ronda de competiciones, con ocho encuentros celebrados en distintos lugares de Inglaterra. Para esta edición, los elegidos son: Rumanía, Francia, España, Dinamarca, Suiza, Turquía, Croacia, Italia, República Checa, Portugal, Bulgaria, Alemania, Rusia, Escocia, Holanda e Inglaterra.

El Website que analizamos es un completo centro de información relacionado con esta competición. La página de presentación cuenta con siete iconos de acceso a otras tantas secciones que son las que a continuación, vamos a ver.

News. Algunas noticias de interés sobre la evolución de la competición en sus fases de clasificación previa, con comentarios sobre los partidos que han tenido lugar.

Tickets Online. Los residentes en Inglaterra tienen información aquí acerca de cómo comprar o reservar sus tickets de acceso a los partidos.

Match Schedule. Resumen de los grupos que quedaron definidos para la competición y de los lugares y horarios elegidos para la celebración de los encuentros. En principio, la información se presenta cronológicamente, pero es posible consultarla por un estadio concreto o por un equipo, sabiendo en



este último caso , cuándo y dónde se enfrentó nuestra selección favorita a cada rival.

Uefa. Estas siglas se han convertido, poco a poco, en una palabra común en el vocabulario de cualquier europeo. Si queremos saber un poco más de la Union of European Football Associations, esta sección se encargará de ello.

Road to EURO 96. Información sobre todos los equipos que acceden a la competición, como primer o segundo clasificado de sus grupos respectivos, y algunos de los aspectos que destacaron en su juego.

Football Association. Un poco de historia sobre el organismo que controla el deporte del balón en Inglaterra, creado el 26 de Octubre de 1863, y que tiene el honor de ser el más antiguo en el mundo.

The Fans, Forum. Además de un resumen de los patrocinadores que hacen posible este importante evento deportivo, esta sección cuenta con varios apartados bastante originales. Entre ellos, es posible el "feedback" que nos permite que enviemos nuestros comentarios u opiniones acerca de tal o cual equipo, y la posibilidad de adquirir artículos con el logo del acontecimiento.

D.G.M.







En esta época del año, el mundo del fútbol europeo entró en ebullición. La Eurocopa 96 enfrentó a los mejores equipos del momento, en una lucha por la victoria final. Para los fans de este deporte, nada mejor que este Web.







Estamos ante una de las primeras "tiendas virtuales" españolas, cuyo Web sólo nos ofrece su catálogo en modo texto y como consecuencia, si no compramos, el paseo puede resultar un tanto aburrido.

HIT XOP

http://www.hitxop.es

Catálogo de música

Compras/Nacional/Música

"Hit Xop es tu tienda de música y vídeo por correo y por teléfono. Aquí podrás encontrar TODA la música y TODO el cine del mundo. Si la empresa editora no ha descatalogado la obra que buscas, la pondremos a tu disposición al mejor precio. Nuestros potentes sistemas informáticos nos permiten mantener una base de datos con más de trescientos mil títulos".

Con este párrafo se presenta la gente de «Hit Xop», que más que un Web parece que mantienen una base de datos on line. Esta "tienda" de Cd's musicales, Cd-Rom y Cd-i's muestra un catálogo capaz de competir con el de las grandes superficies.

El Web es bastante sencillo, sin grandes alardes técnicos. Tan sólo destaca una animación del logotipo y la programación en CGI, pero sin duda, lo que si es admirable es la página principal creada por el *Estudio Mariscal*. Al ser un catálogo on line y al no haber gráficos, sonidos y/u otros "adornos" que hagan atractiva la navegación por este Web, puede resultar pesado si no buscas algo concreto.

El Web está dividido en ocho secciones:

Guía de Música. Novedades musicales del mes, los 40 hits, los superventas, las ofertas y los artículos musicales que aparecen en la edición en papel.

Guía de Vídeo. Todas las novedades videográficas, el top vídeo y una sección llamada "La estrella es..." en la que, con ocasión de los Oscars, encontraremos las biografías y las filmografías de Susan Sarandon, Nicholas Cage y Mel Gibson, acompañados por una pequeña sección dedicada a los 100 años de cine, tan celebrados.

Escuchar la Música de la Guía por Teléfono. En esta sección, encontraremos las instrucciones para poder escuchar cualquier disco del catálogo a través



del teléfono: una genial idea (y a través de un sistema vanguardista y sencillo a la vez) que todavía sería más brillante, si se pudiera hacer a través de la red Internet (a lo mejor en un futuro...).

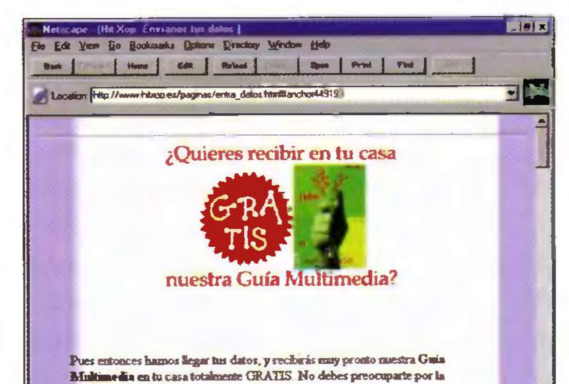
Pedidos Contra Reembolso. Después de haber visitado el catálogo, podremos hacer nuestro pedido por teléfono, fax o por un fácil cuestionario, que recibirán al segundo, pudiendo atender nuestro pedido lo antes posible.

Info General Hit Xop. Información acerca de «Hit Xop» y cómo ponernos en contacto con ellos, además de explicarnos cómo comprar a distancia.

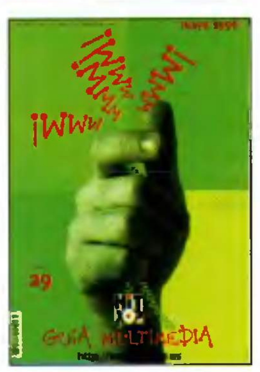
Guía de Multimedia CD-ROM y LASERDISC. Catálogo Multimedia, en el que encontraremos una gran variedad de programas para PC y vídeo-películas en Laserdisc, dobladas y en versión original.

Suscríbete. Rellenando un simple cuestionario, recibiremos en nuestra casa la versión en papel de la Guía Multimedia totalmente gratis. Todo un detalle que agradecer :-).

I.J.F.











SILICON GRAPHICS

http://www.sgi.com

El mundo de los superordenadores

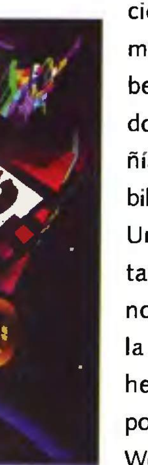
Ciencia y Tecnología/Ordenadores/Información



Tras más de diez años de experiencia en el desarrollo de estaciones de trabajo gráfico y ordenadores de altas prestaciones, los equipos diseñados con la tecnología de Silicon Graphics constituyen, hoy por hoy, lo último en visualización, 3D, color, sonido y multimedia. Paralelamente al hardware, Silicon ofrece una serie de soluciones de software encaminadas a complementar sus equipos, en la búsqueda de herramientas de trabajo perfectas. Con un índice de crecimiento cercano al 44 por ciento en los últimos seis años, los beneficios generados por la compañía superan los 2 billones de dólares. Un gigante de estas proporciones no podía faltar en la Red. Así pues, hemos navegado por las páginas del Web «Silicon Graphics», en el que existe una enorme cantidad de información sobre la compañía, y todo lo que gira alrededor de ella. La pantalla de presentación nos muestra a un surfista estelar y junto a él, algunos iconos que nos transportarán a los siguientes lugares de información:







- Cool Tools nos pone al tanto del interés que para una compañía de hardware tienen los desarrolladores de software. Pero también se deja muy clara la importancia que para un buen programador, tiene el hecho de que las herramientas que normalmente utiliza, tengan la potencia suficiente para facilitarle los desarrollos. Silicon recomienda la asistencia al Silicon Graphics Developer & Cosmo Forum. Y muy especialmente a todos los que estén inmersos en la creación de aplicaciones que permitan llevar a la World Wide Web a nuevos niveles de servicio y prestaciones en un futuro inmediato. Habría que aclarar aquí que Cosmo es la denominación de un software que engloba HTML, VRML y Java, lo que parece convertirlo en la herramienta adecuada.



- WhoWe Are es una especie de tarjeta de presentación gigantesca, en la que la compañía intenta trasmitirnos desde los principios que la hacen funcionar hasta los logros conseguidos. Dentro de esta sección, hay varios apartados.

En *Cultura*, la compañía nos habla de su obsesión por llegar a ser los mejores. Silicon tiene ya una cuarta generación de sistemas que operan con multiproceso simétrico, mientras otras empresas todavía trabajan en la segunda. Su interface gráfico para Unix encabeza la industria en lo que a facilidad de uso se refiere, y sus microprocesadores MIPS potencian tanto a los sistemas de Silicon Graphics como a más de 200 productos diferentes. Pero ahí no acaba todo. La empresa intenta que su situación de líder no sólo se extienda a sus productos, sino que incluya los capítulos de servicio y soporte.



Perfectamente estructuradas y con un diseño muy acertado, las páginas del Web de Silicon Graphics constituyen una vía magnífica para conocer en profundidad la actualidad de una compañía que es, hoy por hoy, la cabeza visible del mundo de los ordenadores.







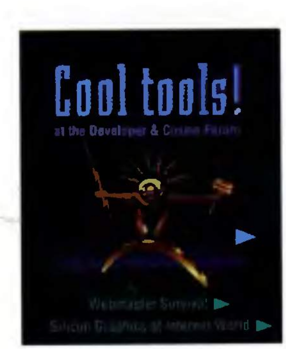
En la sección de *Éxitos*, se incluyen algunos ejemplos de empresas que han conseguido una situación de privilegio en el mercado, gracias a la utilización de productos de Silicon Graphics. Entre ellas, se menciona a **Rubbermaid Inc.,** productora de containers de plástico y accesorios, que cada día lanza uno o dos nuevos diseños creando imágenes fotorrealísticas de sus nuevas ideas. Éstas son mostradas a un grupo de personas para probar la respuesta del mercado antes de entrar en fase de producción, o **Hughes Training, Inc.,** que ha desarrollado el UTD (Unit Training Device), dispositivo usado en la base aérea de Travis (California) para el entrenamiento de los pilots del F-16.

-Productos y Soluciones nos presenta la extensa gama de hardware y software, y cuáles son sus aplicaciones más inmediatas.

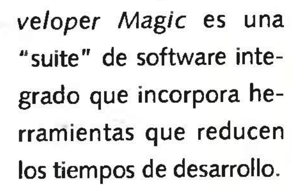
Indy es el punto de partida en la línea de producción de hardware. Ofrece tecnología digital y manejo de gráficos 3D junto a una rápida CPU.

Indigo2 es la elección adecuada cuando existen grandes necesidades de potencia. Usado en todo el mundo para los más complicados diseños, el modelado molecular, las animaciones y las tareas más exigentes de análisis computacional.

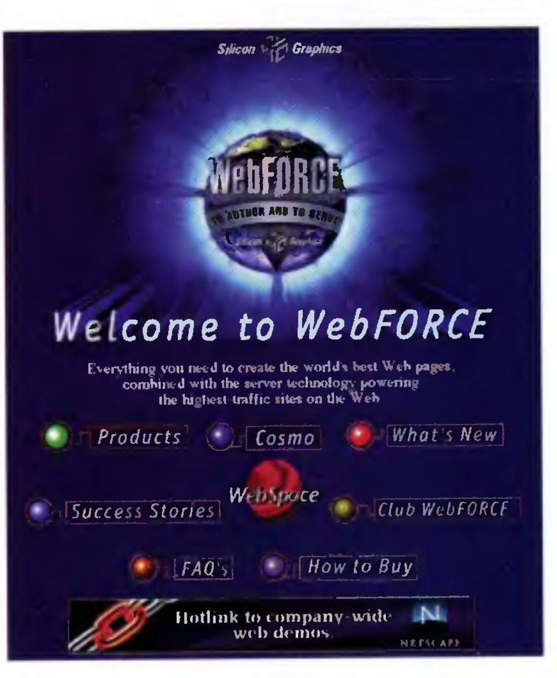
Onix combina potencia del multiproceso simétrico con el subsistema gráfico más avanzado del mundo (Infinite Reality), y sus prestaciones no tienen igual para las visualizaciones interactivas en tiempo real.



La familia de servidores Challenge, con multiprocesadores simétricos, combina la tecnología más avanzada del mundo con unos precios asequibles. *Indigo Magic* es un interface basado en iconos que constituye el entorno de trabajo de las estaciones Unix, facilitando su utilización. *Collaborative Environment* extiende el uso interactivo de los sistemas de Silicon Graphics a grupos de trabajo en red. *Developer Magic* es una "suite" de software integrado que incorpora herramientas que reducen los tiempos de desarrollo.



- Soporte al cliente. Resumen de toda la información de interés, entre la que se incluyen las facilidades On line, las publicaciones técnicas y los sistemas de entrenamiento y licencias de uso.



- Serious Fun. Apartado enfocado a que nos divirtamos un poco. Dentro de él es posible obtener juegos y aplicaciones de forma gratuita. También podemos visualizar toda una galería de imágenes de extraordinaria calidad, algunas animaciones y una lista de publicaciones.

Perfectamente estructuradas y con un diseño muy acertado, las páginas del Web de Silicon Graphics constituyen una vía magnífica para conocer en profundidad la actualidad de una compañía que es, hoy por hoy, la cabeza visible del mundo de los tan queridos ordenadores.

D.G.M.





TOOL USER COMICS

http://www.tooluser.com

Tebeos y viñetas

Ocio/Comics/Internacional

Los amantes del cómic y que, además, dominen el inglés deben darse "una vuelta" por este Web, pero es una lástima que comics de calidad se tengan que ver en una página Internet descuidada gráficamente y encima lenta.



Es muy difícil no encontrar tu hobby favorito en Internet. El Website que nos ocupa está dirigido a todos aquellos que se sientan atraídos por las viñetas, el humor y, por supuesto buen arte hecho dibujo. Si te consideras amante de los comics este Web es para tí. Es fácil, busca un cómic, léelo, y si te gusta, subscríbete. «Tool User Comics» vende todos sus comics directamente a través de Net, sólo tenemos que señalar con el ratón, pinchar y podremos leer viñetas desde cualquier punto del planeta. Cada cómic contiene una pequeña descripción del mismo, links relacionados, breve biografía del autor y por supuesto, un formulario para subscribirte.

«Tool User Comics» no es un fanzine, sin embargo contiene un índice y un archivo de dibujantes de comics profesionales y "amateurs". Los creadores de este Web siempre están buscando artistas en la red, y felizmente introducen en su página links a las mejores relacionadas con el tema. Lo más curioso es que el 90% de este Web es "shareware" y entre comillas porque ofrecen una muestra de un autor o un cómic, y para poder acceder a la obra completa es necesario pagar 5 dólares al año (unas 600 pesetas al cambio.) El 90% de esta cantidad se destina al autor y el 10% restante para el Web. A simple vista, puede resultar una cifra ridícula, pero hay miles de abonados...

La homepage está bien estructurada y los datos muy bien clasificados, pero gráficamente es deficiente. Cuenta con menús bastante simples y carece de diseño. Eso sí, los comics son nítidos y han sido bien escaneados, y al ser éstos el alma del Web, se puede perdonar la pobreza gráfica de las páginas. Pero lo que es imperdonable es la velocidad, debido principalmente, a que está colapsada casi las 24 horas.



Diez secciones dividen a «Tool User Comics»:

Help and Information: Punto de información sobre responsables y artistas participantes.



What's Hot: En esta sección se encuentra lo "más caliente" de la página.

What's New: Relación de todas las novedades que han aparecido en el Web.

Weekly Special: Sección destinada a reseñar los trabajos/autores más importantes de la semana.

Random Comic: Pulsando sobre esta opción accederemos a un cómic/autor elegido aleatoriamente.

Comic Index: Pero si decidimos que queremos ver algún autor en concreto, este índice nos facilita las cosas.

Art Gallery: Las mejores creaciones de los artistas, tales como cómics, láminas, posters... que los autores ponen en venta.



Creator Contacts: Lista de los autores que intervienen en este Website, con su dirección de correo electrónico.

Experimental: Esta sección está dedicada al cómic "alternativo".

Say Hi! (contact Tool user): Desde aquí nos pondremos en contacto con los creadores de estas páginas.

I.J.F.

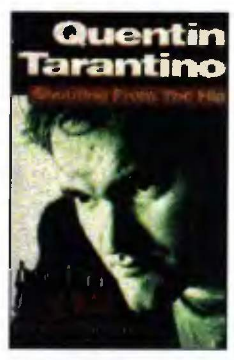


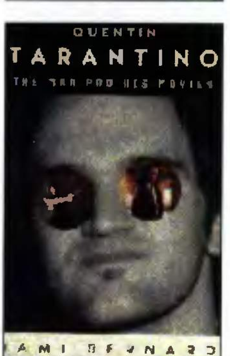
TARANTINOMANÍA

http://www.hooked.net/users/clayton/quentin.htm

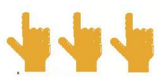
Conectado hasta el amanecer

Ocio/Cine/Directores



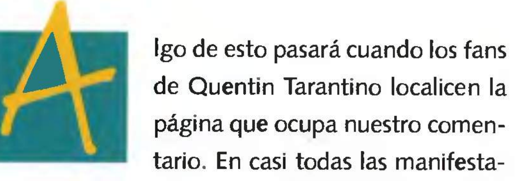






Todos los que hemos disfrutado con las películas del genial Tarantino, tenemos en este Website una cita obligada, que a buen seguro nos hará pasar un rato agradable. Algunas secciones aún están en fase de montaje.



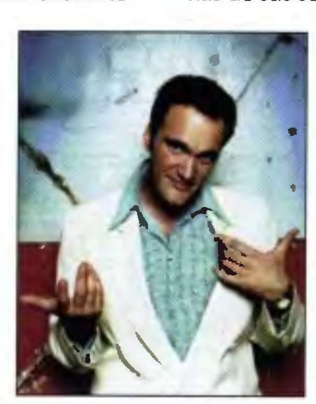


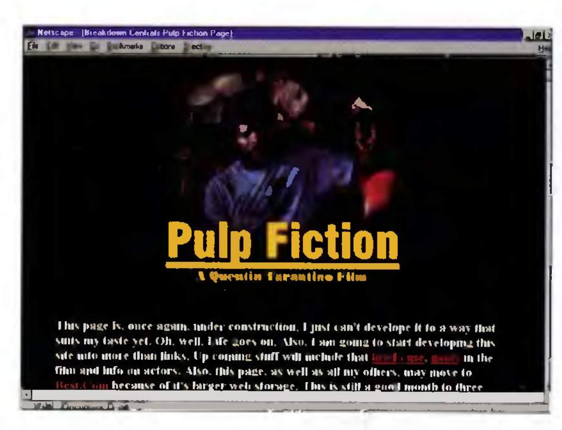
Algo de esto pasará cuando los fans de Quentin Tarantino localicen la página que ocupa nuestro comentario. En casi todas las manifestaciones artísticas se marcan unas pautas que los artistas respetan de manera tácita y que contribuyen, en buena parte, a encasillar su obra. De manera cíclica, cada cierto tiempo surge un personaje a quien todo lo establecido le suena a chino, y que sólo consigue estar satisfecho con su obra si ésta fluye libre y espontánea. Luego, el producto final, levantará las más grandes pasiones o las más férreas repulsas, según quién lo contemple. En nuestra modesta opinión, Tarantino pertenece a esa minoría capaz de romper los moldes preestablecidos y de convertirse en objeto de culto de un sector del público.

La página de presentación del Web que nos ocupa, como no podía ser de otra forma, nos muestra a QT en uno de sus gestos ambiguos, rodeado por un menú de acceso a las posibilidades del Web:

Feedback. El autor del Web, un tal Michael Arndt, nos ofrece la oportunidad de contarle qué nos parece que lo está haciendo en cada una de las secciones. Por supuesto, está abierto a cualquier corrección.

Películas. Se comentan cinco, de las que en alguna QT sólo es guionista: *Reservoir Dogs*, opera prima del director, con unas dosis de violencia bastante elevadas; *True Romance*, titulada en español Amor a Quemarropa . En esta película Tarantino sólo es autor del guión; *Pulp Fiction*, la obra más conocida y a nuestro criterio, una de las mejores películas del cine de nuestros tiempo; *Four Rooms*, trabajo conjunto de cuatro directores; *Dusk Till Dawn*, (Abierto Hasta el Amanecer), última y controvertida obra de Tarantino.





Televisión. Se nos recomiendan dos series de TV que se emiten en la actualidad en los EEUU y que deben estar muy en sintonía con el estilo de Tarantino. *Homicide: Life On The Street* y *NYPD Blue*.

Reviews. Comentarios sobre varias películas, entre las que destacan *La Profecía* y *El Mariachi* de Robert Rodriguez, buen colega de Tarantino.

QT & Co.News. Noticias "frescas" sobre Quentin T. y el mundillo cinematográfico que lo rodea.

IMDB Listing. Relación de las películas en las que Tarantino ha puesto su "toque" genial.

Tarantino Books. Todos los libros escritos por Quentin T., con un pequeño resumen del argumento y una crítica sobre los mismos.

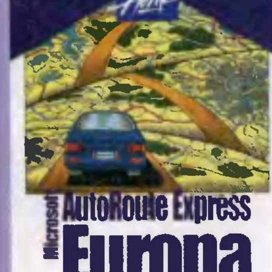
Un Website bastante acertado, sin embargo, algunas de sus secciones están aún en fase de construcción. Así, por ejemplo, la página de *Pulp Fiction* es un breve esbozo de lo que será finalmente. Especialmente interesantes las secciones en las que se nos cuentan "chismes", tales como qué es lo que había dentro del famoso maletín que llevaban Jules y Vicent o los "gazapos" cometidos en cada film.

D.G.M.

Microsoft® Windows®95

En Castellano
14.900 Pts.*





Selecciona la Mejor Ruta antes de ponerte en Marcha.

Microsoft AutoRoute Express Europa.

Planifica tus itinerarios con facilidad.



No descuides ni un solo detalle.

Encuentra los itinerarios más rápidos de Europa con **Microsoft AutoRoute Express Europa**... y ahorra tiempo y dinero en tu viaje.

Toda Europa en tu disco duro. Desde Islandia hasta Grecia, o desde España hasta Polonia, **AutoRoute Express Europa** te mostrará el camino hacia más de 8.000 lugares, a lo largo de más de 350.000 kilómetros de carreteras. Con la versión en CD-ROM, también podrás ver más de 200 imágenes en alta calidad de lugares de interés que verás en tu camino.

AutoRoute Express Europa te ayuda a elegir hasta 25 escalas y rutas, indicándote los lugares de mayor interés a lo largo del trayecto. Es la herramienta que te permitirá planificar tus vacaciones. Tan sólo indícale qué es lo que buscas y hasta donde estarías dispuesto a llegar para encontrarlo. **AutoRoute** puede sugerirte cientos de posibilidades acerca de lo que puedes visitar y hacer durante tu viaje. Apretando el botón "Imprimir" puedes llevarte contigo tu viaje.

Pero eso no es todo. AutoRoute te permite cambiar tu media de velocidad, consumo de combustible y horas de viaje. El Asistente de rutas divide tu viaje en días y estancias nocturnas, partiendo de siete variables: comienzo y fin del viaje, lugares especificados a lo largo del trayecto, horas diarias de viaje, consumo de combustible y velocidad. Te permite elegir tu trayecto favorito, el más corto o el más rápido.



Elige tus escalas a conciencia.

* Precio de Venta al Público estimado. I.V.A. incluido.



Estos son algunos de los títulos que componen la Colección Microsoft Home, que transformará tu ordenador en una fuente dinámica de conocimientos y aventuras con una calidad técnica y visual garantizada por Microsoft. Su extensa variedad de títulos disponibles, en diskette y/o CD-ROM, la convierten en una extraordinaria fuente de interés para ti, así como para los demás miembros de tu familia.

¡DESCUBRE!

CON LA FAMILIA DE ENCICLOPEDIAS
Y EXPLORACION DE MICROSOFT HOME



Visítanos en
Barcelona
27-30 de Junio

Adquiéralo en:

BARCELONA. CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08. **MADRID. CDR:** (91) 577 45 43
CENTROS MAIL: (91) 380 28 22 - **COMPUTER CASH & CARRY:** (91) 411 51 13
EI SYSTEM: (91) 468 05 15 - **FNAC CALLAO:** (91) 595 61 05
MASTER MADRID: (91) 577 85 23 - **TBC:** (91) 562 10 02.
Y EN: CADENA BEEP: (977) 30 91 00 - **FAMILY SOFTWARE:** (91) 388 40 52
JUMP: (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37
LOGIC CONTROL: (900) 30 10 10 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 **TIENDAS CRISOL.**
Y en todos los Centros Comerciales de **EL CORTE INGLES.**

NMN

Microsoft
¿HASTA DONDE QUIERES LLEGAR HOY?

✂ Fotocopia o corta esta página, y envíala junto con tus datos personales a Microsoft Ibérica, S.R.L. Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. RECIBIRAS UN REGALO.

Para más información llame al **Teléfono de Atención al Cliente** (91) 804 00 96, Internet http://www. Microsoft.com/spain ó Infofax (91) 804 00 96 (pulsando 1-7-5 en sistema de tono).



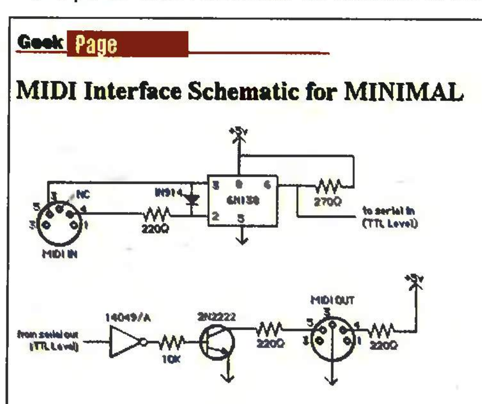
Este mes Punto a Punto nos lleva a una página que nos devolverá a la tierna infancia. Colorear dibujos, batallitas de barcos o fabricar aviones de papel son algunas de sus estimulantes actividades, pero si ya te consideras mayorcito para realizar tales trabajos, nada mejor que imitar al famoso héroe Mc Guiver utilizando tu ordenador y otras "cosillas" que te propone el Web de «Physical Computing». También puedes ver dibujitos de "mayores" en los Webs de Manga por los que pasaremos y si necesitas citas o proverbios para mejorar tus disertaciones no te pierdas este viaje...



Cómo operar a tu PC



En Physical Computing, *http://www.itp.tsoa.nyu.edu/~alumni/dano/physical/physical.html*, reside una de las páginas más prácticas vistas hasta la fecha por estos lares. Como reza la propia descripción del lugar, pretende servir de guía explicativa de cómo ponerse manos a la obra. Una obra destinada a artistas (*A Hands On How To Guide for Artist*). Si quieres experimentar sensaciones nuevas usando tu ordenador de conejillo de Indias, éste es el lugar indicado, pues nos explican a través de sencillos documentos e inmejorables diagramas y esquemas (dibujados a mano, eso sí) cómo emular a *Mc Guiver*. Nuestro PC hará de cerebro central en un sistema de detección de movimiento, luz o calor activando una cámara conectada al ordenador. Podremos encender, apagar, mover hacia delante o hacia atrás, acelerar o ralentizar... todo ello a golpe de ratón. Lo mejor de todo es que uno puede empezar a un nivel muy básico: a partir de la necesidad de conectar el ordenador con microcontroladores a través de puertos serie, lo primero que tendremos que saber es cómo fabricar un cable (cómo van los pines en cada caso) RS232, cómo se establece una comunicación Midi, etc. A partir de estas páginas, podemos visitar otros lugares con más información sobre ciertos aspectos técnicos, como la que se encuentra en *http://www.art.net/Studios/Performance/Dance/Troika_Ranch/TroikaHome.html*. Manos al PC.



Linux en castellano

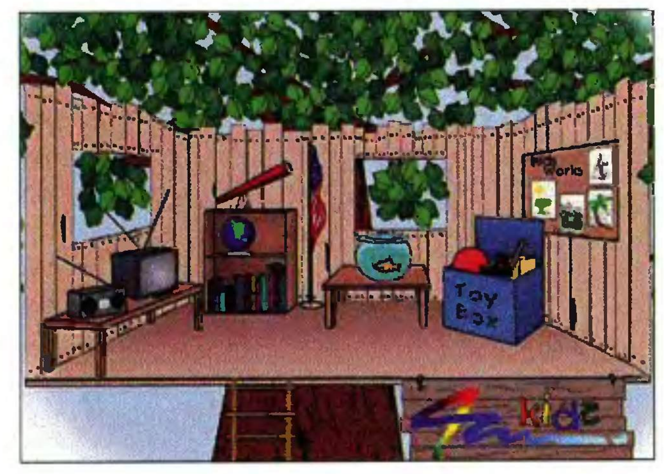


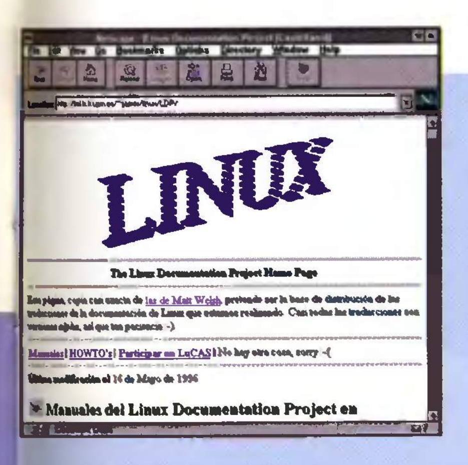
Los usuarios de Linux pueden acercarse a ver una magnífica página sobre este sistema operativo para PC (clónico de UNIX gratuito), en la dirección *http://lml.ls.fi.upm.es/~jjamor/linux/LDP/*. Aquí se encuentra el cuartel general en la WWW de una iniciativa conocida bajo el nombre de *Proyecto LuCAS*, acrónimo de "Linux en CAStellano". Entre otras cosas, está disponible el manual traducido *Linux Installation & Getting Started*, al que se ha llamado *LIPP* (Linux: Instalación y Primeros Pasos). Para mayor comodidad, existen formatos en postscript, DVI, ASCII y LaTeX. En lo referente a documentos HOWTO's ("cómo hacer..."), de momento están disponibles versiones traducidas del Kernel-HOWTO, metaFAQ e InfoSheet. Lo mejor del proyecto LuCAS es que está abierto a la colaboración de todo aquél que esté interesado, existiendo un documento HOWTO escrito por el dueño de estas páginas, Juanjo Al, en *http://lml.ls.fi.upm.es/~jjamor/linux/LDP/LUCAS-HOWTO.html* en el que se describe la forma de participar. Además se ha creado una lista de correo en



El rincón de los peques

Para los más pequeños de la casa (aunque no necesaria y exclusivamente sólo para ellos ;-)), tenemos la "Casita del árbol para niños" o «4Kids Treehouse» en *http://array.4kids.com/~4kids/default.html*. Nada más llegar, se nos presenta un bonito y perfectamente equipado refugio típico americano en el que todos y cada uno de los elementos son seleccionables a golpe de ratón. Un apartado de entretenimiento, la habitación para jugar, proyectos (colorear dibujos y demás laboriosas tareas), lecturas (una buena edad para practicar el inglés), ciencia, cultura general, etc. Sin duda, una de las áreas más interesantes es la dedicada a los juegos y actividades on line (Playroom), como por ejemplo: el libro de colorear, las batallitas de barcos, el juego de Mr. Cabeza de patata, el tic-tac-toe (tres en raya), el secreto de la casa encantada en el que hay que resolver ciertos misterios, noticias de Disney (http://www.disney.com), cómo hacer aviones de papel y así, un montón de juegos y actividades creativas. Uno de los mejores y más entretenidos lugares para pequeñajos... ¡quiero volver a colorear a Mickey Mouse! :-)





lucas@bipv02.bi.ehu.es* para intercambiar información entre los colaboradores del proyecto. Otro interesante documento es la guía de SGML (Small Generalized Markup Language) en castellano, cuyo procesador (disponible aquí) permite generar salidas en formato HTML, LaTeX y ASCII automáticamente; de hecho, las versiones en HTML de los HOWTO disponibles se hicieron con este programa. Es posible contactar con los responsables del *Proyecto LuCAS* escribiendo a Juan José Amor o Alfonso Belloso (alfon@bipv02.bi.ehu.es). Para echar un vistazo a la página original de *The Linux Documentation Project* (ésta es en inglés) mantenida por Matt Welsh en los EE.UU debemos escribir *http://sunsite.unc.edu/mdw/welcome.html*. Para más información, también podemos acudir a *http://www.caldera.com/linux_info.html*





Proverbios mejicanos

"Las citas, cuando quedan esculpidas en nuestra memoria, nos sugieren pensamientos originales; además, despiertan en nosotros el deseo de leer a los autores de los cuales han sido tomadas". Esta cita de Winston Churchill es la presentación a estas sabias páginas (por su contenido, claro) recogidas bajo el nombre de Proverbios y localizadas en una máquina de Méjico, *http://www.necesito.com.mx/proverbios/* Efectivamente, otro de los grandes atractivos del lugar es que su contenido está íntegramente en castellano (español para los extranjeros...). Los proverbios condensan en pocas palabras ideas o pensamientos como si fueran cápsulas comprimidas que se expanden en nuestra cabeza y nos transportan a una amplia y calmosa pradera, en la que el raciocinio encuentra su caldo de cultivo ideal. Una clasificación en función del tema considerado nos facilita la búsqueda. Otro lugar de citas y proverbios es *http://wwwcia.mty.itesm.mx/~jherrera/proverbios/proverbios.html*

Guillermo BT.

Si tenéis sugerencias, enviadlas a la dirección de correo de abajo y si tenéis críticas que hacer...¡ejem!, pues también ;-).

punto.netmania@hobbypress.es

Un poco de Manga

ntrando en terreno más ocioso llegamos al Web «Anime & Stuff» que mantienen los estudiantes de la Universidad de Berkeley. Es uno de los más completos puntos de partida desde el que accederemos a ingentes cantidades de información concerniente al *anime* (esos peculiares dibujos japoneses). Su dirección es *http://anime.berkeley.edu/Anime/*, un nombre fácil de recordar. A partir de aquí llegaremos a *http://soyozake.biosci.ohio-state.edu/~jei/anipike/* para gozo y disfrute de quienes buscaban y no encontraban, pues existen montones de enlaces directos a servidores de Web clasificados convenientemente: tres secciones divididas alfabéticamente de la A a la Z para páginas WWW de series de *Anime y Manga*, galerías de imágenes, clubes, convenciones, páginas comerciales,etc. Para ver una muestra de las vistosas imágenes que nos aguardan tan sólo dejemos nuestro browser navegar rumbo a «Asuka's Anime» en *http://www.inetworld.net/~muaddib/blodysea.html.*



Utilidades para tu PC

n el rincón dedicado a los programas útiles esta vez no vamos a irnos demasiado lejos, pues en Valladolid, concretamente en *http://www.gui.uva.es/~ciri/index.html* reside la página central del famoso «2M». Para los despistados de este mundo del dios Silicio, 2M es el nombre de un programa formateador de disquetes que se caracteriza por su capacidad para extraer hasta los últimos bytes de éstos. Tal es así, que llega a capacidades cercanas a los 2 megabytes. Como dice su propio autor ,Ciriaco García de Celis, 2M permite optimizar la capacidad y la velocidad del almacenamiento en disquetes. Pero eso no es todo, porque de aquí también podremos bajarnos otras estupendas utilidades, y nunca mejor dicho;.son realmente eficientes, pero para verlas todas, lo mejor es dejarse caer por este Web. Por otro lado, los programas están en castellano, apenas ocupan nada en memoria (increíble, ¿cómo lo hará? :-)) y son completamente gratuitos. Y es que en España, como ya sabemos todos, tenemos de lo bueno lo mejor y de lo mejor lo superior, como dijo alguien por ahí.



¡Este anuncio contiene una oportunidad única!

Si quieres conocer las últimas novedades de los productos Audiovisuales y Multimedia en los sectores profesional y de consumo gama alta, preparar la agenda, descubrir equipos de segunda mano, registrar un producto para poner a la venta y mucho más, no dudes en conectarte al Web del Club de F&C Multimedia.

El Club F&C Multimedia desea ofrecerte el mejor servicio:

* Kit de información Multimedia.
* Suscripción a la revista F&C Multimedia (6 números).
* Seis CD-ROMs con los mejores reportajes y productos del sector.
* Una página Web en Internet - Infovía personal.
* Una dirección de correo electrónica.
* Conexión a Internet - Infovía (Tarifa plana).
* Descuento de un 10% (mínimo) a la compra de productos Multimedia-Vídeo en las tiendas adheridas.
* Un 10 % de descuento en los certámenes organizados por Dream Comunicación (Forums y Ferias).
* Participar en todos los sorteos de promoción que realice la revista F&C Multimedia.



Internet: http://www.dreamcom.es/fcm/
Infovía: F&C Multimedia



(alta de conexión 5.000 ptas.)

Pago aplazado: Alta 8.500ptas. y 2.000 ptas. al mes



Para más información:

93 589 79 32

Para ello, le animamos a que se registre como usuario de nuestro Club.
Al hacerlo Usted recibirá una tarjeta personal con su nombre de usuario y contraseña.

Participa en un fabuloso sorteo de un Radiocassette
KENWOOD CD - 6764R
CD Auto-Cambiador
más Radiocassette
KDC-C604 + KRC-657R
(Entre las 400 primeras suscripciones.)

KENWOOD

CUPON DE REGISTRO

Deseo suscribirme al nuevo Web del Club F&C Multimedia durante un año.

Nombre: __________

Empresa: __________

Sector: __________

Dirección __________

Código Postal: __________ Población: __________

Teléfono: __________ Fax: __________

E-mail: __________

Dream Comunicación. C/ Rambla del Celler, 133 3º 08190 Sant Cugat del Vallés Barcelona
Teléfono: 93 589 79 32 Fax: 93 589 82 34

①

Visita virtual a una exposición On-Line

Internet está poblada por Webs llenos de colores, no sólo porque se tiende a introducir espacios diseñados de forma atractiva y original para atraer a los navegantes que surcan las redes, sino porque se ha convertido en la mayor exposición artístico/cultural del mundo.

Todas las Artes (Arquitectura, Escultura, Fotografía, Música, Diseño...) tienen, al menos, un lugar en la red de redes. Ante tal magnitud, en esta ocasión, haremos un breve recorrido por las páginas del Arte en Pintura que cuelgan del ciberespacio.

Grandes pinacotecas de Net

La mayoría de los "creadores" han visto en La Red un lugar donde dar a conocer sus trabajos a nivel internacional. «Art on the Net» es uno de los muchos colectivos de artistas que anidan en Internet con estudios virtuales. En este Web, con dirección en *http://www.art.net*, 89 artistas actuales exponen sus obras enmarcadas en todo tipo de movimientos artísticos: desde el realismo al cubismo e incluso paisajes tipo manga. Ampliamente analizado en el número de Abril de Netmanía es, sin duda, uno de los imprescindibles en nuestro "bookmarks". «Art on the Net» no se limita a la pintura, pues abarca música, performance, poesía, vídeo, audio e incluso arte de algún hacker.

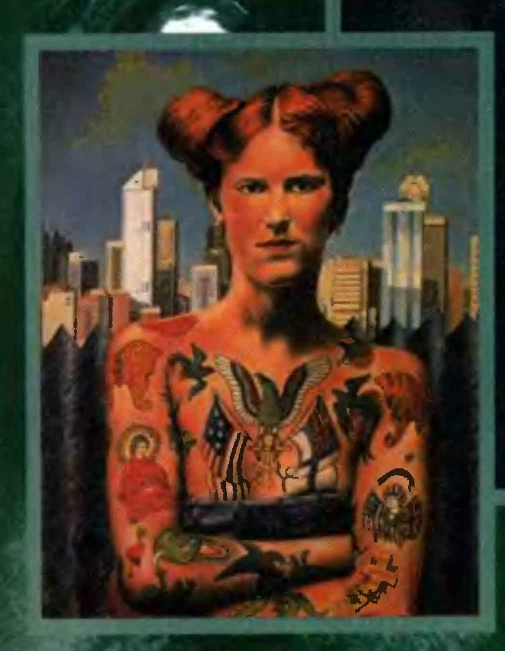
Otro Web que no podemos dejar de visitar es «WebMuseum, París» de Nicolas Pioch en *http://sunsite.unc.edu/louvre/*. En él, nos da la bienvenida el arte japonés, concretamente el duo formado por Katushika Hokusai y Ando Hiroshige, ambos del periodo Edo que tanto influyó a impresionistas como Degas o Vicent Van Gogh. «WebMuseum» se halla divido en varias secciones: *Exposiciones especiales*, dedicadas al Arte Medieval y a Paul Cézanne, con más de cien trabajos y links a todos los pintores impresionistas de la época, tales como Monet, Van Gogh, Renoir o Gauguin, así como los que influyeron en la obra del célebre pintor. Aquí podemos ver obras y biografías de Rembrandt, Manet o Degas.

La colección permanente (General Exhibits) cuenta con una lista de pintores ilustres de todas las épocas. Se trata de una útil base de datos con varias formas de consulta: índice de artistas, glosario de estilos o historia del arte, desde los comienzos (Barroco, Gótico o Renacimiento) hasta las tendencias del siglo XX (Hockney, por ejemplo) con impresionantes copias de obras, que naturalmente, podemos "bajarnos". Las fotografías de los cuadros son obra de Mark Harden. Además, «WebMuseum» cuenta también con un auditorio y un pequeño "tour" por París.

«A World of Art» es una página con dirección en Internet *http://ezinfo.ucs.indiana.edu/~mworkman/frames.html* realiza- ►

Arte a la carta





Del Renacimiento al Cubismo, pasando por el Impresionismo o el Graffiti, todos los movimientos pictóricos cuelgan de las paredes de la Red.



On the occasion of the CCL anniversary of the birth of the Spanish painter
Exposición Virtual
InfoGoya '96
in the Aragonian village of Fuendetodos (Zaragoza, Spain)
Con motivo del CCL aniversario del nacimiento de
InfoGoya '96
Virtual Exhibition
en la localidad arag
de Fuendetodos (Zaragoza, Es
Arnold Glimcher And His Art World All-Stars
HORMONE IMBALANCE.
MELANIN DEFICIENCY.
GUERRILLA GIRLS
The Holy Family
Park keonhi's
67
GALLERY
conexión.madrid
international city



da con las últimas tendencias en cuanto a diseño de Web. Dividida en frames, contiene una exposición de Miguel Angel, Rodin y Raphael y otra bajo el título *Faith* con temas pictóricos muy místicos. La homepage cuenta con links a diversos museos de arte del mundo como el Louvre, d'Orsay o Royal British Columbia, además de un chat sobre este tema, para que compartas tus opiniones.

Arte con crítica social

Otro movimiento pictórico que comenzó poblando los barrios más humildes como medio de expresión de los más jóvenes, es el denominado graffiti que tiñe las calles del Web «Art Crimes» en *http://www.gatech.edu/graf/index.html*

Aquí podemos encontrar muchos ejemplos de este arte mural y links a otras páginas de graffiti como el que nos lleva a «Graffiti Wil» en *http://www.twich/˜e4landol/wil.htm*

En la página de «ASU Art Museum» con dirección *http://asuam.fa.asu.edu/noe.htm*, el artista Noe Baez ha realizado un mural a base de aerosol de inmensas dimensiones y en el Web podemos observar la evolución del trabajo, así como la obra final. Pero si preferimos el arte hispano sólo tenemos que dirigir nuestro URL a la dirección *http://www.diegorivera.com/* Se trata del museo virtual de Diego Rivera,. Web muy reciente y con muy buen aspecto. Un pequeño detalle, versión en español o inglés (tu eliges), hace que sea uno de los más visitados. Rivera es conocido como el pintor mejicano que rescató el pasado precolombino, los momentos más significativos de la historia mejicana y los plasmó en sus murales y pinturas llenas de contenido social. El menú se encuentra dividido en *Galería*, *Murales*, *Revista*, *Cine* y *Visita Virtual* al museo con link a la página de Virtus Corporation donde nos ofrecen el software de VRML, Virtus Voyager, que necesitamos para visionar estas páginas.

Si te interesa el arte realizado exclusivamente por mujeres «Women Artist Archive» es un lugar para las féminas creativas. En *http://www.sonoma.edu/Library/special/waa/* podemos ver, como novedad, obras de Elizabeth Whiteley, Jo Hanson, Lynn Hershman, Eleanor Dickinson y Mary Curtis, todas ellas con obras muy interesantes y a la venta desde esta página.

«Guerrilla Girls» es otroWebsite de "women" artistas, pero éstas, un poco enfadadas con la discriminación. Si quieres ver o adquirir algunos de sus sugerentes posters pásate por la dirección *http://www.voyagerco.com/gg/gg.html*

Museos de entrada libre

Casi todos los mejores museos del mundo han inaugurado su página en Internet, para poner a disposición del público ciberespacial parte de sus obras y sus servicios. El «Dallas Museum of Art Online» en *http://www.unt.edu/dfw/dma/www/dma.htm* recoge el arte de América en un período de 3.000 años. Desde las antiguas civilizaciones hasta las actuales, el Web cuenta con información acerca del museo, exposiciones, horarios, mapa para visitas,etc. «The Metropolitan Museum of Art» en *http://www.metmuseum.org/* se ha convertido en una de las formas más rápidas de "visitar" New York y conocer una de sus piezas claves. Este museo alberga más de dos millones de obras de arte repartidas en tres plantas, que ahora podemos recorrer a golpe de ratón.

Y de Estados Unidos nos vamos a Europa, concretamente, París. ¿Quién ha estado en París y no ha visitado El Louvre? Pues bien, en *http://mistral.culture.fr/louvre/* entramos en esta famosa pinacoteca. «Louvre W3» nos ofrece la posibilidad de visitar sus páginas en varios idiomas. Desgraciadamente, el español aún no esta disponible... Un sumario completísimo nos da la bienvenida con las actividades culturales del museo, publicaciones, colecciones e historia del palacio. Fundado en 1.793 por la República francesa, el museo cuenta con más de 600.000 m2 de salas de exposición "consagradas a la conservación de objetos representativos de la civilización y la cultura". Las colecciones están divididas en siete departamentos (Oriental e Islámica, Egipto, Grecia, etruscos y romanos, pinturas, esculturas, objetos de arte y Artes Gráficas) a las que podemos acceder con un simple click. Así, en la sección *Pinturas* y dentro de la *Escuela Española* podemos encontrar obras del Greco, Zurbarán y Ribera.

Otro tipo de museos de arte han ocupado su pequeño espacio en Net. Son los denominados museos virtuales, es decir, aquellos que sólo podemos visitar en La Red. Como ejemplo, citaremos «Virtual Gallery» en *http://www.daum.co.kr/gallery/*, Web de origen coreano que con una estupenda presentación y diseño, nos abre las puertas a sus galerías virtuales, una de las cuales tiene ocupadas sus paredes con obras de nuestro conocido artista catalán Antoni Tàpies. Cuadros como "Le chient et le Boudha" pueden ahora salir por nuestra impresora.

La página de «StereoArt» nos complica un poquito las cosas si carecemos de las gafas adecuadas para ver en tres dimensiones. Todo un detalle la dirección que nos recibe en la homepage, en la ►

arte

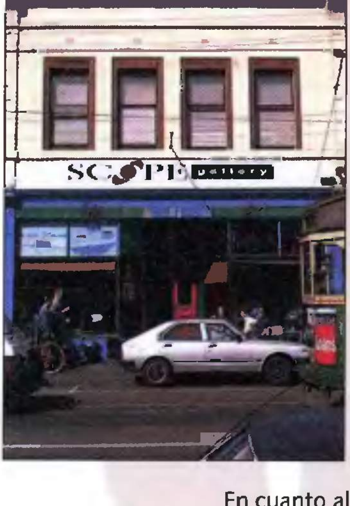


que nos proporcionan dichas lentes a cambio de dos dólares. Después podemos acceder a todas las obras contenidas en el Web en un original 3D en *http://www.crl.com/˜dow/stereoart.html*

Artistas unidos

Las galerías ocupan una parte importante en las secciones de Arte de la mayoría de los buscadores de la red. Suelen ser colectivos de artistas que buscan salidas alternativas a sus creaciones. Así «@art gallery» en *http://gertrude.art.uiuc.edu/@art/gallery.html* está integrada por un grupo de amigos que cuentan con la colaboración del *School of Art and Design*, de la Universidad de Illinois, que se reunieron para crear una galería de arte electrónica con el propósito de "dar a conocer a la comunidad global electrónica nuevos artistas y crear un espacio para el talento y el mérito artísticos", tal y como reza su homepage.

El Web denominado «Studio 2000» en *http://este.darmstadt.gmd.de:5000/cgi-bin/capture.pl* es otra galería virtual, que se define como "plaza experimental en el ciberespacio". Una de sus características es que permite la opción de salvar las imágenes en Gif o en Jpg.



Otra galería innovadora es «Gallery 360» *http://www.sfgate.com/gallery360/*, espacio virtual en 3D, con una inmejorable calidad y con la posibilidad de recorrer la galería de un lado a otro a través de flechas-guía.

Pero si sacar la obra de arte por impresora no es suficiente y preferimos la obra real, podemos optar por adquirir cuadros en auténticas galerías comerciales de todo el mundo, con delegaciones en la red Internet.

Arte de Melbourne (Australia) en «Scope Gallery» con dirección en *http://www.ozonline.com.au/scope/* Contiene toda la información posible sobre cada obra expuesta, acompañada de su precio. Una *stockroom* recoge las obras expuestas en muestras anteriores y se puede pagar con VISA, Mastercard o American Express. Y si quieres ver y/o comprar lo que se hace ahora en Nueva York, teclea *http://www.artix.com/biz/artix/*. Un grupo de galerías de la Gran Manzana han unido sus fuerzas en las autopistas. *Marlborough*, *Allan Stone* o *Nancy Hoffmann*, entre otras, tienen su pequeño rincón instalado en esta dirección.

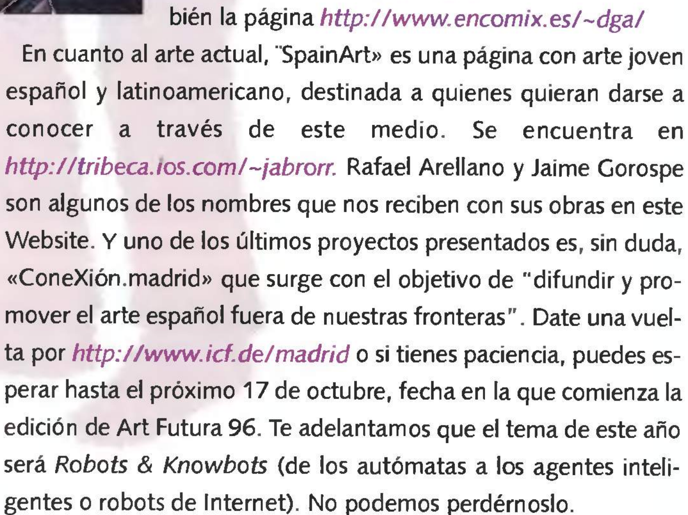
Los grandes pintores de siempre también son fácilmente accesibles en esta gran base de datos. Vincent van Gogh, el popular "loco del pelo rojo", tiene su página en la dirección de Internet *http://hops.cs.jhu.edu/˜baker/van_gogh.html* con links a otras páginas para los fans y seguidores del "pintor de los girasoles".

De obras como "*The Kiss*", "*Danae*" o "*Watersnakes*" también podemos disfrutar en *http://www.teleport.com/~zena/klimt.htm* gracias al gusto personal de Zena, autora de la página y como no, del famoso austriaco Gustav Klimt.

Arte de España

Y de vuelta a casa, tras este educativo viaje, entramos en nuestro país. En España contamos con páginas de pintores tan especiales como Miró en *http://www.bcn.fjmiro.es/*. Biografía y obra del pintor catalán han sido introducidas en la red por la Fundación Joan Miró en colaboración con la empresa Cinet, quienes han puesto en marcha este servidor en catalán, castellano, inglés y francés.

Y por fin, nuestra mejor pinacoteca tiene también su réplica en el ciberespacio. «El Museo del Prado» *http://www.gti.ssr.upm.es:80/~prado/museo.html*, edificio neoclásico creado en 1.819 por Fernando VII y considerado como uno de los mejores del mundo, ya está en Internet gracias a la Universidad Politécnica de Madrid. El Bosco, Rubens, Murillo o Goya son algunos de los pintores que tienen obras representativas en estas páginas. Con motivo del 250 Aniversario de Francisco de Goya, nuestro conocido pintor aragonés ha vuelto a ser actualidad, y prueba de ello son las páginas Webs que lo citan, además de las especialmente realizadas para celebrar este acontecimiento. Así «InfoGoya 96» en *http://goya.unizar.es/* o también la página *http://www.encomix.es/~dga/*



En cuanto al arte actual, "SpainArt» es una página con arte joven español y latinoamericano, destinada a quienes quieran darse a conocer a través de este medio. Se encuentra en *http://tribeca.ios.com/~jabrorr*. Rafael Arellano y Jaime Gorospe son algunos de los nombres que nos reciben con sus obras en este Website. Y uno de los últimos proyectos presentados es, sin duda, «ConeXión.madrid» que surge con el objetivo de "difundir y promover el arte español fuera de nuestras fronteras". Date una vuelta por *http://www.icf.de/madrid* o si tienes paciencia, puedes esperar hasta el próximo 17 de octubre, fecha en la que comienza la edición de Art Futura 96. Te adelantamos que el tema de este año será *Robots & Knowbots* (de los autómatas a los agentes inteligentes o robots de Internet). No podemos perdérnoslo.

Montse Fdez. Frías

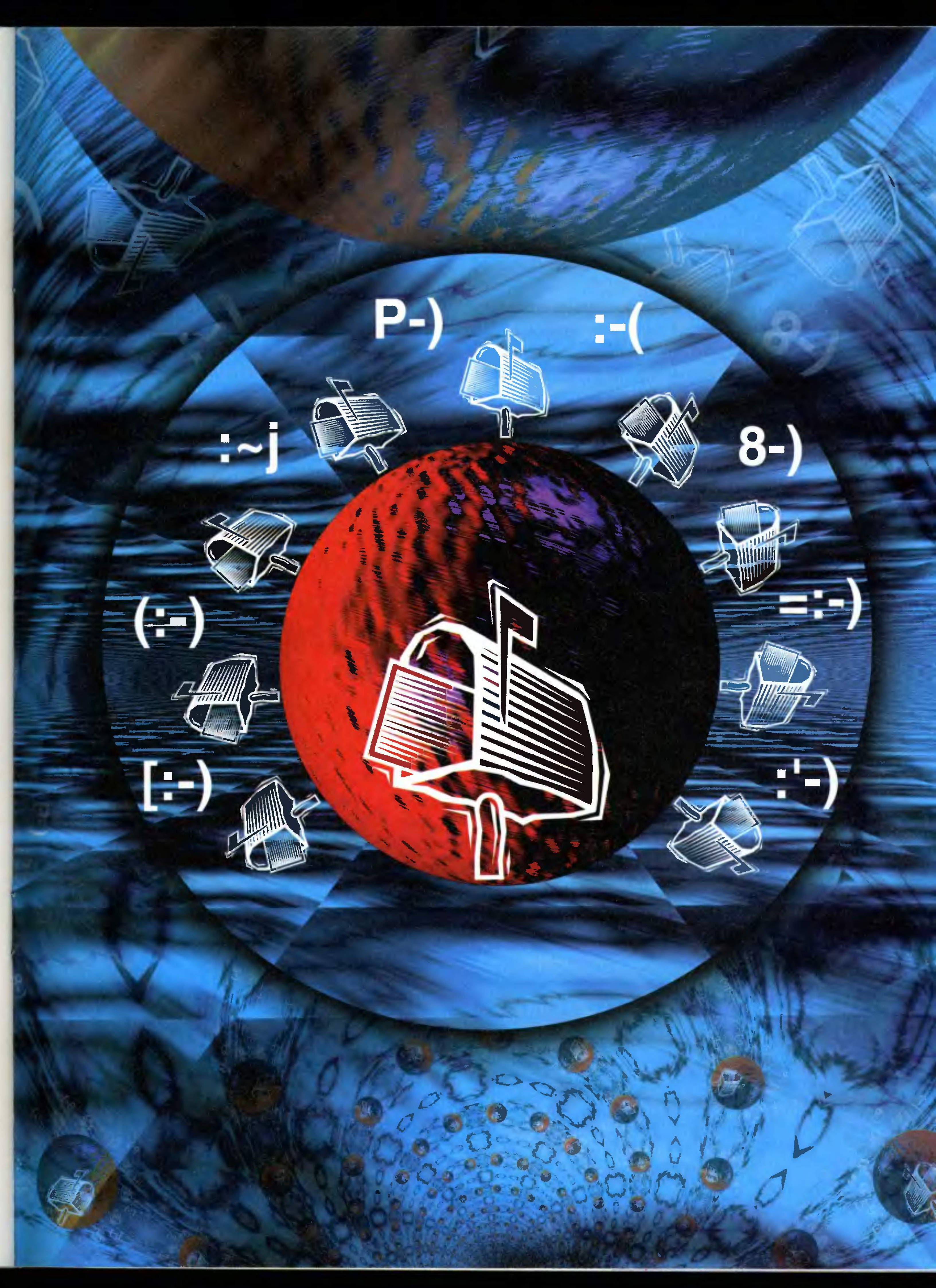


Ya no hay excusa...



Con la aparición del Correo electrónico, popularmente conocido como E-mail, la comunicación escrita ha pasado a ser cómoda, rápida y también más atractiva. Ya no hay excusas válidas ante la pereza de contestar a los mensajes que nos llegan diariamente... El papel y el lápiz han sido sustituídos por el ordenador y el teclado, y el cartero ha sido relevado por el modem. El correo electrónico es el servicio de Internet que cuenta con más usuarios en todo el mundo, ya que ofrece muchas y diversas posibilidades de comunicación.

CORREO ELECTRÓNICO



P-)
:-(
:~j
8-)
(:-)
=:-)
[:-)
:'-)



El correo electrónico sigue el mismo principio que el convencional. Se escribe una carta o mensaje que se envía a un receptor, quien lo recoge en su buzón. La diferencia principal, radica en el medio por el que se transmite el mensaje: el ordenador. El mensaje se escribe en un fichero de texto, el gestor de correo que tengamos se encargará de buscar en él la dirección del receptor, enviándoselo después. Por otro lado, nos avisará cuando nos llegue un mensaje y lo dejará guardado en el "buzón electrónico".

E-mail es el servicio de Internet con más usuarios en todo el mundo e incluso hay muchos países que sólo tienen este tipo de acceso a La Red.

Formato de los mensajes

Todo mensaje se compone de cuatro partes básicas: usuario, destinatario, tema (título) y cuerpo.

El usuario es aquél que envía el mensaje, su dirección aparece en la línea etiquetada por *FROM*. El destinatario es la persona que lo recibe y aparece en la línea *TO*. El tema o encabezamiento es el *SUBJECT*. El cuerpo es eso, el mensaje en sí mismo.

El mensaje quedaría así:

FROM: <Dirección usuario>
TO: <Dirección destinatario>
SUBJECT: <Título del mensaje>

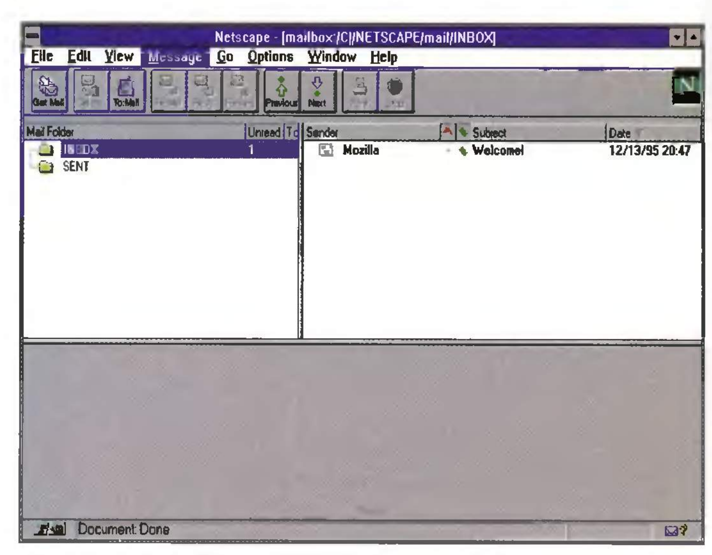
<Cuerpo del mensaje>

El formato de las direcciones es de la siguiente manera:

nombre@dominio

El nombre es el identificador del destinatario, que puede ser un número, un nombre propio...

El símbolo @ separa el nombre del dominio. Y éste último es la dirección en sí. Se compone de una serie de palabras, separadas por puntos, que definen la dirección. Así por ejemplo, *patan.fi.upm.es* indica que se trata de la máquina patán (patan) de la Facultad de Informática (fi) de la Universidad Politécnica de Madrid (upm) de España (es).



Dos aspectos del gestor de correo EUDORA.

Por supuesto, muchos programas te permitirán hacer cosas cómo introducir tu firma personalizada, ponerte un apodo, etc Hay que recordar además, que en principio sólo se pueden enviar ficheros en formato de texto.

Ficheros de formato binario

Pero a pesar de ello, también nos será posible el envío de ficheros binarios, tales como otros programas, etc...La idea básica consiste en pasar el fichero que queremos envíar a formato de texto (en Unix lo haremos con la utilidad *Uuencode*). Nos metemos en el gestor de E-mail que tengamos y mandamos dicho fichero como si fuera un mensaje más. El destinatario, una vez recibido el fichero, lo deberá extraer del mail a un fichero de texto (en Unix: "*w <nºmensaje> <nombre_fichero>* "). El paso siguiente consiste en devolverle el formato binario (con *Uudecode*, en Unix de nuevo). Por supuesto, ésta es la manera chapucera de hacerlo. Sólo nos será util si no tenemos un buen gestor de E-mail como el Eudora o el de Netscape. Estos últimos siguen más o menos el mismo proceso, pero con sus propios codificadores y decodificadores, y sin que el usuario sepa siquiera cómo se está realizando la transmisión; simplemente se da la orden de transmitir un fichero binario y el destinatario, cuando lo recibe, da la orden de extraerlo, así de sencillo.

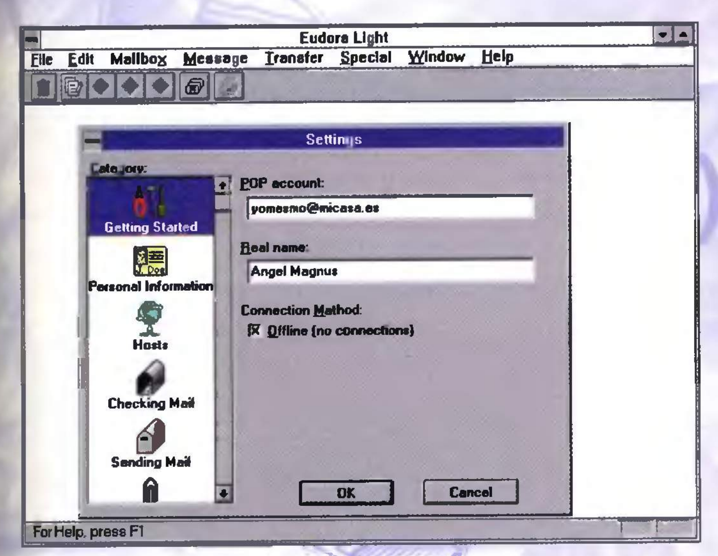
Los usuarios particulares prefieren este sistema de transmisión de ficheros binarios a Ftp, ya que ni el emisor ni el receptor necesitan saber la clave de acceso el uno del otro, aparte de ser muy rápido.

El formato MIME

MIME son las siglas de *Multipurpose Internet Mail Extensions*. MIME supone un paso adelante en el desarrollo de correo electrónico, permitiendo que nos olvidemos de los mensajes sólo en formato texto y en ASCII.

Esta especificación nos va a permitir la inclusión en nuestros lenguajes de imágenes, sonido, caracteres que no pertenezcan al código ASCII, punteros a servidores de Ftp, PostScript, etc, haciendo de nuestro correo un correo "multimedia".

Existen FAQ sobre MIME en la siguiente dirección de Internet:



http:// www.cs.ruu.nl/wais/html/nadir/mail/mime-faq/.html

También tenemos la posibilidad de ponernos en contacto con el grupo de News dedicado al MIME en comp.mail.mime.

Existe además una lista de correo (*mailing list*) sobre este mismo tema en: info-mime-uk-request@mailbase.ac.uk

La firma y el tagline

La inclusión de una firma en nuestros mensajes es casi una obligación. A pesar de que nuestra dirección siempre es conocida para los receptores de nuestros mensajes, a veces la información contenida en ella suele ser insuficiente. Por eso, podemos usar la firma como una pequeña explicación o resumen de nuestros datos, nuestra personalidad,etc...

Asimismo, también se suele incluir en la firma una corta frase ingeniosa o de contenido gracioso, que los americanos llaman *tagline*. Hay que tener en cuenta la utilidad de incluir una firma; no sólo nos servirá para hacernos publicidad sino que incluso se considera de mala educación no meterla y puede hasta ser considerado como una actitud cobarde.

Play By Mail

¿Qué es un PBM? Se trata de un juego a través de correo (*Play By Mail*). Estos juegos existen desde hace tiempo: ajedrez, diplomacy, ... con muchos títulos. Con la aparición y desarrollo de Internet, el número de este tipo de juegos se ha incrementado de manera salvaje. Además, se han vuelto cada vez más complejos, pasando de unas pocas instrucciones a más de 45.000 lineas de código.

Es entonces, cuando surgen los PBEM (*Play By E-Mail*), jugables a través de correo electrónico.

El funcionamiento de estos juegos es parecida en todos y consiste, generalmente, en que los jugadores elaboran un fichero de texto con unas órdenes específicas, las cuales representan las acciones que quieren realizar.

Más tarde, envían ese fichero a una dirección determinada donde se encuentra el moderador del juego, quien se encarga de ejecutar esas órdenes y de remitir a los jugadores información sobre el estado actual del juego e instrucciones para el siguiente turno, (los turnos suelen ser semanales). El moderador puede ser una persona o un ordenador. El primer caso, se reserva para juegos sencillos o de pocos usuarios, mientras que el segundo se adecua a juegos de gran magnitud. Suele tratarse de un programa intérprete de los comandos contenidos en los mensajes de los jugadores, que puede actúar por su cuenta manejando todo el juego, aunque siempre hay un supervisor humano.

La temática de estos juegos es de lo más variado, desde el clásico ajedrez (ver información en el grupo rec.games.chess.play-by-mail) hasta intrincados juegos de lucha por el poder en lejanas galaxias, pasando por juegos de estrategia como el famoso *Empires In Arms* o el *Third Reich* (información en rec.games.board) y gran cantidad de juegos de rol.

Se puede conseguir una lista más o menos completa de todos los PBM´s en el grupo de noticias rec.games.pbm. También se pueden conseguir programas relacionados con ellos, información, listas de PBM´s, etc, en las direcciones:

site: ftp.pbm.com
directorio : /pub/pbm

site: ftp.funet.fi
directorio: /pub/doc/games/play-by-mail

Listas de E-Mail (Mailing lists)

Las listas de correo o *mailing lists* son similares a los grupos de noticias. Como estos últimos, también son foros de discusión sobre un tema concreto. La persona suscrita a un lista envía su mensaje al servidor de la lista de correo, allí un moderador se encargará de hacérselo llegar a todas las demás personas suscritas.

Éste además, controlará que todos los mensajes se ajusten a la temática de la lista y de vigilar que nadie diga barbaridades en sus mensajes. Si no hay moderador, la distribución de los mensajes será más rápida, pero puede ser de peor calidad.

Cada cierto período de tiempo, normalmente todos los días, cada usuario suscrito a la lista recibirá todos los mensajes escritos por todas las personas suscritas a esa lista, lo cual puede resultar un poco pesado e incluso puede saturar el buzón de nuestro correo si nos descuidamos.

La temática de estas listas de correo es ►

S M I L I E S

Los smilies son pequeños iconos formados por caracteres alfanuméricos que intentan representar un estado de ánimo, una actitud o una intención por parte del que escribe. Aunque a primera vista no tengan sentido, si nos los imaginamos verticalmente los comprenderemos. Son usados intercalados con el texto del mensaje para sugerir complicidad con el interlocutor (como el guiño ;-)), hacer un comentario jocoso (la típica sonrisa :-)). Existen infinidad de estas caritas. Además es inmensamente fácil inventárselos, aumentando su número día a día. Más smilies famosos son:

P-) (pirata)

:-| (pasivo)

:-((triste)

8-) (con gafas)

=:-) (punk)

:-O (gritando)

(:-) (calvo)

%-) (beodo)

:-y (bastante sonriente)

:-j (fumando y sonriente)

:'-) (llorando de alegría)

:-x (besos)

:-# (censurado)

#:-O (yuppy cabreado

: ^{ (bigotudo)

: -9 (relamiéndose)

:-? (pensativo)

:-w (hablando con lengua viperina)

:-{} (labios gruesos)

[:-) (llevo walkman)

|-O (bostezando)

:-(=) (dientes largos)

extremadamente diversa: alcohólicos anónimos, juegos de rol, lenguajes de programación, concursos de TV, etc...

Antes de suscribirnos, deberemos fijarnos en que la lista de correo sea gratuita; no todas lo son y podemos meternos en un embrollo sin darnos cuenta.

Se puede conseguir más información en:
http://www.neosoft.som/internet/paml
ftp://ftp.nic.surfnet.nl/surfnet/netmanagement/earn/services/LISTSERV.LISTS

News Groups

Los grupos de noticias difieren de las listas de correo en que no dependen de ningún servidor en particular. Simplemente están ahí, para que cualquiera que tenga un programa lector de news pueda verlas. Además, todos los mensajes que llegan a un cierto grupo no nos son enviados por coreo, deberemos ser nosotros quienes los busquemos.

De hecho es mejor así, ya que con mucho, la cantidad de mensajes que circula por los news groups es muy superior a la de las listas de correo ya comentadas.

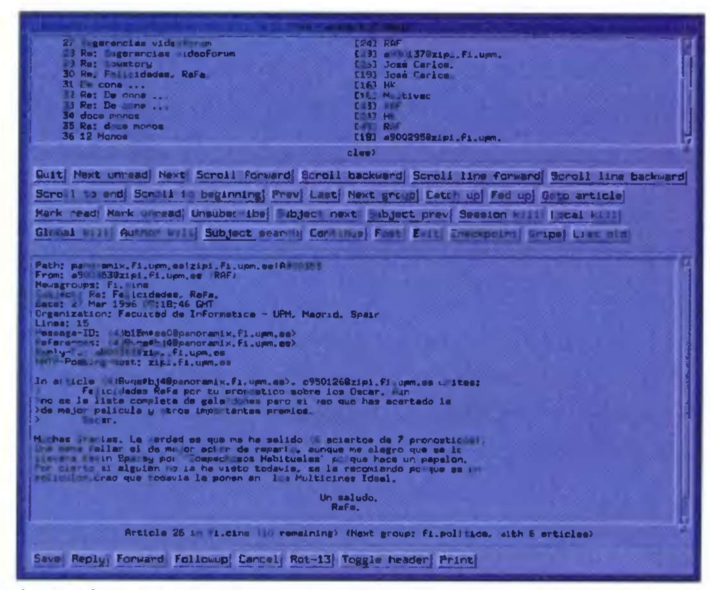
Los grupos de noticias son especialmente adecuados para resolver nuestras preguntas sobre un cierto tema, no sólo por la varieded temática de los grupos, sino también debido al hecho de que podemos circular por encima de todos los grupos observando todas las discusiones que se realizan, llegando a encontrar una respuesta antes de realizar la pregunta. Asímismo hay muchos grupos dedicados al ocio, juegos, chistes, viajes...Y también a actividades profesionales como marketing, programación...o científicas y de investigación...

El nombre de un grupo lo define del todo. De esta manera, los que empiezan por *comp.* se refieren a cuestiones informáticas, *soc.* a sociológicas, *sci.* a ciencia, *news.* para noticias y avisos, *binaries.* para intercambio de archivos binarios ...

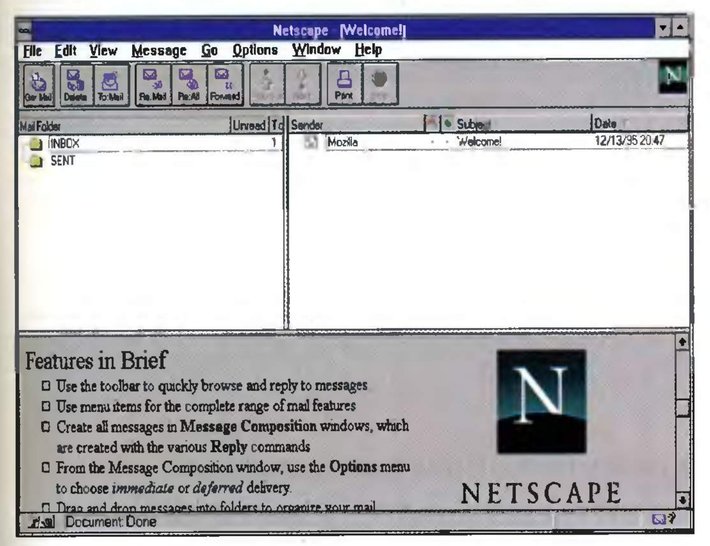
Cuando escribamos un mensaje en un grupo es conveniente seguir una serie de normas no escritas, pero ya aceptadas por esta comunidad: mentir sobre nuestra dirección equivale a que nos ignoren o nos critiquen, salvo que lo hagamos en un grupo como *alt.binaries.pictures.erotica*. Siempre debemos poner algún tipo de firma, ya sea con nuestro nombre o con un pseudónimo (muy utilizados).

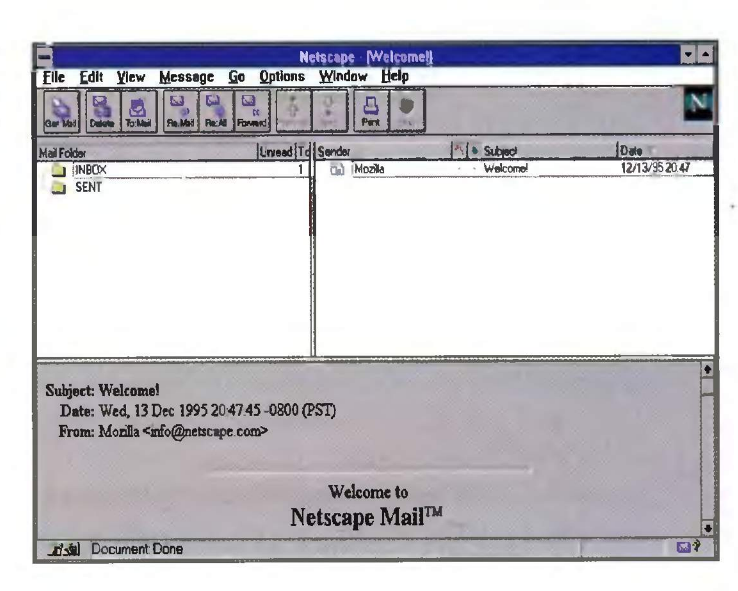
Está absolutamente prohibido decir tacos (la gente se lo puede tomar MUY mal) y por desgracia lo hacen muchas personas . Hay que ser respetuoso, de otro modo, todo el mundo se te echará encima.

Y sobre todo, jamás hay que escribir ningún mensaje publicitario, pues los grupos de noticias no están para eso y nos arries-



Lector de noticias "xrn".





Dos aspectos del gestor de correo NETSCAPE.

gamos nuevamente a que nos reprendan.seriamente.

Qué no se debe hacer

El ambiente que reina en el mundo del correo electrónico es de camaradería y por lo general, cada vez que tengamos un problema, podemos pedir ayuda a cualquiera, pues nos la prestará gustosamente.

Para conservar este ambiente es imprescindible mantener las normas de educación descritas anteriormente.

Algunos individuos se sienten tentados por la posibilidad de escribir "burradas" a través de algún servicio de correo anónimo, pero de este modo lo único que se consigue es perjudicar al resto de usuarios o incluso el cierre del servidor de correo anónimo...

Otro caso es el de los mensajes encadenados, es decir, aquellos mensajes del estilo "envía esto a todos tus amigos, y que ellos hagan lo propio", con antecedentes en famosas cartas...

Aunque en España está permitido, no ocurre lo mismo en otros países en los que puede estar incluso penado. No son raros los casos en los que algún español "mete la pata" en un asunto de esta índole. De cualquier forma, son al menos, de muy mal gusto para el resto de usuarios.

Gestor de correo Eudora

Eudora es el nombre de uno de los gestores de correo bajo Windows 3.x más populares. De hecho, exiten varias listas de correo y grupos de news sobre él.

La compañía que lo ha desarrollado es Qualcomm, pero si quieres conocer algo más sobre este gestor sólo tienes que leer la sección Paso a Paso de este número, donde se explica al detalle. Su característica principal es la sencillez de manejo. Simplemente pulsando en unos pocos iconos podemos enviar complicados mensajes, cambiar nuestros apodos, el tipo de letra... La configuración es también muy sencilla y está bien explicada en el manual.

Si dejamos un segundo el puntero del ratón sobre un icono aparecerá debajo de él un pequeño letrero indicándonos su función. La ayuda del programa es muy simple, pero no se necesita más.

Con Eudora podemos hacer todas las cosas básicas que se pueden pedir a un gestor de correo, como la inclusión de " nicknames", envío de mensajes en formatos de texto, BinHex o MIME, inclusión de firmas... siendo pues, un programa bastante completo.

E-Mail de Netscape

El popular Netscape también nos puede servir como gestor de E-Mail, no teniendo nada que envidiar a otros muchos. Es también bastante completo y de manejo sencillo. Permite, por supuesto, la transmisión de ficheros aprovechando el formato MIME. Su punto fuerte es que, al estar integrado con el Netscape, si estamos viendo, por ejemplo los News Groups y vemos alguna dirección de correo que nos interesa, sólo tenemos que pulsar sobre ella con el ratón para que aparezca una ventana con el gestor de correo.

El E-Mail de Netscape posee además el gran aliciente, en la versión 2.0, de que los mensajes son presentados con el formato de páginas de HTML, permitiendo la inclusión de fotos, conexiones (links) a otras páginas, tipos de letra de html...

Angel Luis Pinazo



Frames y Targets

En este número finalizaremos el tema de los Formularios y comenzaremos con los Frames o Marcos, que nos permitirán dividir la pantalla de nuestro navegador en tantas ventanas como queramos.

Para terminar con los formularios, vamos a ver el último de sus elementos, el **SELECT**, que sirve para crear menús en los que se permite una o varias selecciones de entre todas las opciones propuestas. El siguiente ejemplo nos dará una pista de sus posibilidades:

```
<form method=get action=mailto:pepemaquina.es>
<SELECT NAME="ccolor">
<OPTION value="crojo"> Rojo
<OPTION value="cazul"> Azul
<OPTION value="cverde" SELECTED> Verde
<OPTION value="camarillo"> Amarillo
<OPTION value="cblanco"> Blanco
</SELECT>
</form>
```

Si lo visualizamos con el Netscape (o equivalente), observaremos una pequeña ventana de tipo persiana (drop-down) o menú desplegable (pop-up). Pulsando sobre la flecha de la ventanita aparecerá una lista con los cinco colores definidos, para que seleccionemos uno de ellos. Podemos hacer que una de las opciones aparezca seleccionada por defecto sin más que añadir el atributo **SELECTED** dentro del elemento **<OPTION>** correspondiente (en el ejemplo, aparecerá el color Verde como la selección inicial).

Los atributos más comunes para **SELECT** son los siguientes:

- **NAME:** es el nombre que le damos al elemento **SELECT**.

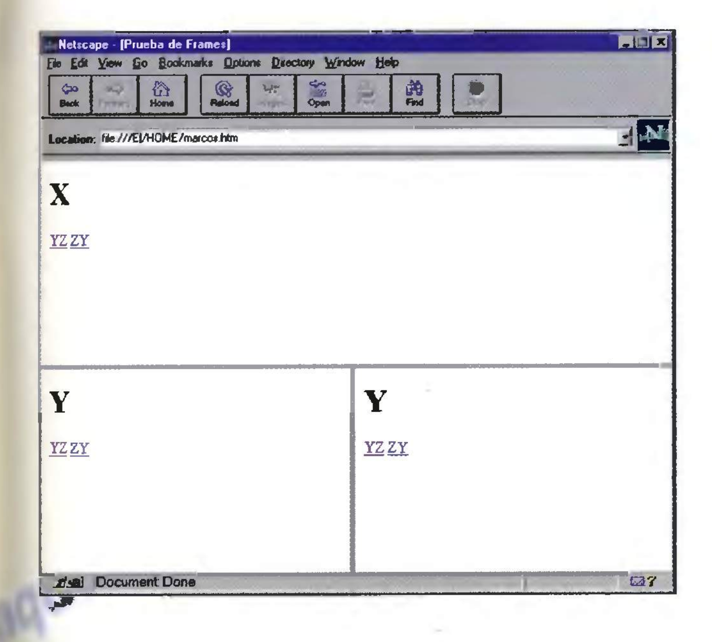
Es análogo al nombre de una variable que, en este ejemplo concreto, podría tomar cinco valores diferentes: crojo, cazul, cverde, camarillo o cblanco.

- **MULTIPLE:** indica que puede hacerse una selección múltiple en lugar de única. El elemento **SELECT** es, por defecto, de selección simple.
- **DISABLED:** el menú se muestra en pantalla pero no se permite su alteración (está inhabilitado).

A su vez, los elementos **<OPTION>**, cuyo ámbito de aplicación se restringe al interior del **<SELECT>**, pueden incluir como atributos:

- **SELECTED:** como vimos, indica que esa opción aparecerá como la seleccionada por defecto. No tiene, por tanto, demasiado sentido tener más de una **<OPTION>** afectadas del atributo **SELECTED**.
- **VALUE:** el valor que se utilizará para identificar cada una de las opciones (por ejemplo: **<OPTION VALUE="crojo">**).

Existen otros atributos propuestos en la especificación 3.0 de HTML, pero que no se implementan actualmente en los navegadores más populares, por lo que tampoco se suelen utilizar al escribir el código HTML.



FRAMES

Los marcos o **frames** son una más de tantas extensiones incorporadas por Netscape a HTML. Con motivo del lanzamiento de la versión 2.0 de su navegador, Netscape se volvió a adelantar a las propuestas de la IETF (*Internet Engineering Task Force*) para forzar el uso del que se ha convertido en uno de los elementos más novedosos de HTML: los **marcos** (frames). Utilizamos en adelante la palabra inglesa frames en lugar de marcos, entendiendo que son eso, regiones delimitadas por marcos.

En este contexto, marcos, ventanas y frames se están refiriendo a una misma cosa. La particularidad de este elemento, es que permite dividir la -hasta ahora única- pantalla del browser en varias ventanas diferenciadas, en cada una de las cuales puede referenciarse un URL distinto. Es decir, que podemos tener varias ventanas de una de forma simultánea. Las ventanas aparecen delimitadas mediante marcos (de ahí el nombre de frames) y pueden crearse tantas como queramos; la única restricción al respecto será la necesidad de hacer legible el contenido de las mismas, pues, cuantas más utilicemos, más pequeñas serán (además pueden existir problemas de falta de memoria). Los tamaños y disposición de las ventanas corren de nuestra cuenta.

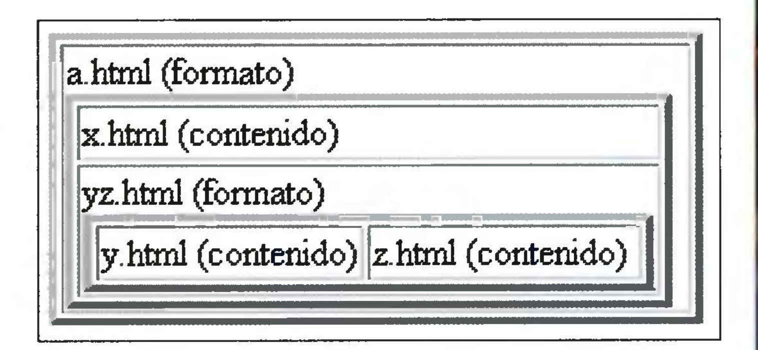
La sintaxis para los frames propuesta por Netscape ha tenido una aceptación muy amplia en la *telaraña telemático-gráfica* (WWW para los amigos), de tal manera que, desde ahora, una extensión *html* no tendrá porqué ser necesariamente un **documento de contenido** (*content document*), es decir, un documento HTML tal y como lo hemos estado viendo hasta ahora, sino que puede ser un documento de formato (*layout document*). Conviene diferenciar ambos tipos de documentos:

- Un documento de formato

Contiene información de la estructura de marcos del documento. Cada frame declarado en un documento de formato contiene una referencia implícita o explícita a otro documento cuyo contenido podrá mostrarse dentro de la ventana delimitada por ese frame o marco. Este *documento hijo* se visualizará independientemente del resto de frames en la ventana general del browser y puede ser tanto un documento de contenido como otro documento de formato (se permite, pues, el anidamiento).

- Un documento de contenido

Es un documento normal de HTML conteniendo texto, gráficos y enlaces. Un documento de contenido se podría visualizar independientemente a ventana completa o dentro de un marco. Todo documento que encaje con los estandares definidos para HTML puede considerarse un documento de este tipo.



TARGETS

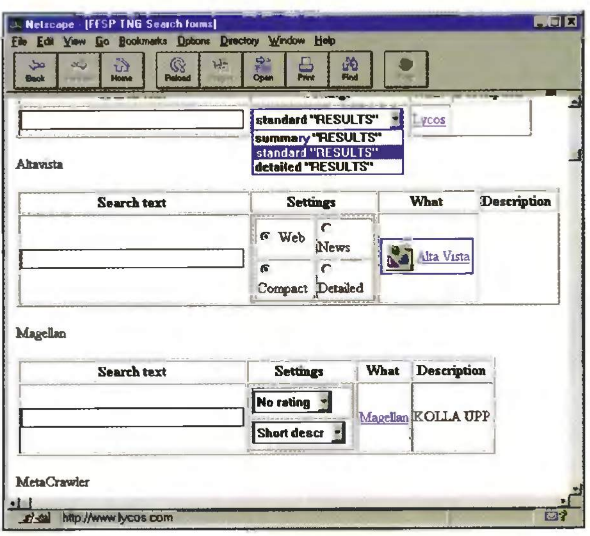
La verdadera potencia que ofrecen los marcos propuestos por Netscape reside en el hecho de que los *hyperlinks* (enlaces hipertexto) de un frame pueden apuntar a otros frames que se actualizarían con el contenido referenciado por el *hyperlink* seleccionado. Dicho de otra forma, si tenemos la ventana de nuestro browser dividida en dos frames verticales, podríamos tener en el frame de la izquierda un índice fijo con direcciones interesantes. Si pulsáramos cualquiera de esas direcciones se presentaría en el frame de la derecha su contenido (la ventana derecha es la que se actualiza), manteniéndose nuestro interesante índice en la parte izquierda siempre a mano. Para poder hacer esto (esta especie de comunicación entre los distintos frames que componen el documento de formato) se asignan nombres a los frames añadiendo un nuevo atributo o propiedad en las defini

ciones de los *hyperlinks*: **target**.

** Disney**

La única diferencia con la sintaxis que ya conocemos, es que le decimos dónde ha de mostrarse la información referenciada por el URL. En este caso, en otro frame llamado *nombre_marco*.

La mejor manera de entender cómo funciona todo ésto es ver un claro ejemplo:



Ejemplo:

```
<html>
<head><title>A</title>
</head>
<FRAMESET ROWS=*,*>
<FRAME SRC=x.html>
<FRAME SRC=yz.html NAME=f_inferior>
</FRAMESET>
</html>
```

Podemos observar lo siguiente:

- Las etiquetas de apertura y cierre de <body> han sido sustituídas por sendas etiquetas de **<FRAMESET>**. Esta es la característica distintiva de un documento de formato.
- A diferencia de la mayoría de etiquetas en HTML, el elemento **<FRAME>** es una única entidad por lo que no tiene su correspondiente cierre </frame>.
- Si intentamos visualizar este documento con un browser que no reconozca frames, sólo veremos una página vacía.

LA ETIQUETA <FRAMESET>

Con ella se declara el número de frames y su disposición. La etiqueta de apertura debe incluir o bien una lista de filas o una lista de columnas, tantas como diferentes frames queramos tener.

Por ejemplo: **<frameset rows=*,*>** crearía dos marcos horizontales del mismo tamaño. Si quisiéramos que el de arriba fuera el doble de grande que el segundo, lo haríamos con **<frameset rows=2*,*>**. Lo mismo se aplica a una división de la pantalla en frames verticales.

La siguiente declaración: **<frameset cols=*,2*,*>** dividirá la pantalla en tres frames verticales, siendo el situado en el centro, el doble de grande que el de su izquierda y el de su derecha.

Como vemos, la lista de columnas o filas son una secuencia de valores separados por comas.

El asterisco (*) se utiliza para dejar al browser que calcule los valores pertinentes. Una vez hemos declarado la estructura de frames que tiene el documento, pasamos a definir el contenido de cada uno de éstos mediante la etiqueta **<frame>**.

LA ETIQUETA <FRAME>

En el primer ejemplo se ha dividido la pantalla en dos frames horizontales **(<frameset rows=*,*>).** Ahora tendremos que indicar qué es lo que se va a mostrar en cada uno de ellos y para eso se utiliza la etiqueta **<frame>**. Existirán tantas etiquetas <frame> como número de filas (o columnas) hayamos declarado en **<frameset>**. Para cada **<frame>** se añade el atributo **SRC=<url>** para indicar qué es lo que se va a mostrar en él.

Por ejemplo:

<frame SRC=cabecera.html>: muestra el contenido del documento cabecera.html que, como veremos, podría ser incluso otro documento de formato (es decir, otro documento con frames). En este caso, el URL resulta ser un documento HTML, pero podría ser cualquiera de los que conocemos: http, ftp, telnet, gopher, wais, news, etc. **(<frame SRC=http://www.fi.upm.es>,** por ejemplo).

DANDO NOMBRE A LAS FRAMES

Para dar un nombre a los frames habrá que añadir un nuevo atributo: NAME=<nombre_del_frame>. Un frame sin nombre no podrá referenciarse para actualizar su contenido. Ejemplo: **<frame SRC=index.html NAME=frame_superior>.**

ANIDAMIENTO DE FRAMES

Para poder hacer una página con marcos horizontales y verticales, tendremos que recurrir al anidamiento de ficheros de formato. Se dice de un frame que está anidado si ha sido formado

dividiendo otro, al que se llama padre (o *parent frame*). Este anidamiento se puede hacer directa o indirectamente.

Anidamiento directo:

Se permite reemplazar una etiqueta <frame> por una declaración adicional (anidada) de <frameset>.

Ejemplo:

```
<frameset rows=*,*>
<frame src=x.html>
<frameset cols=*,*>
<frame src=y.html>
<frame src=z.html>
</frameset>
</frameset>
```

Anidamiento indirecto:

Fijémonos en el segundo frame que se declaró en el primer ejemplo visto: <frame src=**yz.html** name=f_inferior>. El fichero *yz.html* puede ser perfectamente otro documento de formato en el que definamos otra subdivisión del marco *f_inferior* en varios frames más. Esta vez los haremos verticales. El contenido del documento *yz.html* será:

```
<html>
<head><title>YZ</title>
</head>
<frameset cols=*,*>
<frame src=y.html>
<frame src=z.html>
</frameset>
</html>
```

El problema de los frames anidados directamente es que requieren de etiquetas **<frameset>** anidadas, por lo que resulta difícil asignar nombres a los diferentes grupos de frames. Por eso, la mejor opción suele ser usar el anidamiento indirecto.

En la imagen puede verse la estructura lógica de los documentos de formato y los documentos de contenido involucrados.

Para entender bien el funcionamiento de los marcos, lo mejor es echar un vistazo al código de los sencillos ejemplos aquí mostrados y ver el resultado en nuestro browser. El próximo mes, más.

Guillermo BT.

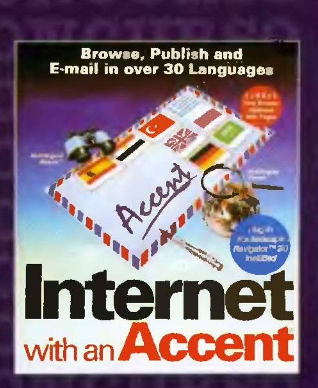
To: Todos nuestros cibernautas
From: cursohtml.netmania@hobbypress.es
Subject: Ciberconcurso Curso HTML
Cc:
Bcc:
Attachments:

¿Has estado siguiendo nuestro Curso de HTML? Pues seguro que ya eres capaz de crear tu propia página en HTML y sorprendernos a todos con tu diseño y creatividad.

Si has estado siguiendo detenidamente nuestro curso de HTML, probablemente a estas alturas ya serás todo un experto en la creación de páginas o al menos te habrás puesto manos a la obra.

Te invitamos a editar tu página Web y a enviárnosla a esta competición.

Accent Software y Netmaní@ regalarán todos los meses que dure el Curso HTML 5 programas comerciales de «Internet with an Accent». No te duermas, uno puede ser tuyo.



Envíanos un E-mail y adjúntanos tu página. No te olvides de indicar los siguientes datos por si resultas premiado:

Nombre y apellidos, dirección completa y teléfono.

Nuestra dirección de correo electrónico es cursohtml.netmania@hobbypress.es

Esperamos tus páginas.

P.S. Si no estás conectado todavía a Internet, envíanos tu página en un disco por correo a:

Hobby Press, Revista Netmanía, Concurso HTML, Calle Ciruelos, 4; 28700 San Sebastián de los Reyes; Madrid.



Trucos de Navegación

Incluir la firma en nuestros mensajes enviados por E-mail ha pasado a ser casi una obligación, pero si además quieres ser el más original enviando junto a tus textos atractivos dibujos en ASCII, conocer alguna de las nuevas y útiles posibilidades de Netscape 2.01 o tener un finger curiosón, sigue los pasos que este mes te proponemos.

CAMBIATE EL FINGER

Normalmente, cuando haces un finger a alguna persona, sólo te esperas la aburrida información de costumbre. De hecho, seguramente tu propio finger sea igualmente aburrido; la misma información de siempre: la fecha de tu última conexión, tu dirección de correo apareciendo por la pantalla, los procesos que tienes abiertos...

Va siendo hora de alegrar un poco esa imagen. Existe la posibilidad de que cuando te hagan un finger, muestres algún mensaje gracioso, un dibujillo en ASCII, etc...Cuando haces finger a alguien, suele salir una línea que dice [no plan]. Esto es lo que aparece en pantalla cuando no tienes ningún mensaje que mostrar.

Simplemente, edita un fichero llamado ".plan", (en el caso de que estés en UNIX) y lo que escribas en él saldrá en lugar de [no plan]. Son muy comunes los mensajes jocosos, pero los más apreciados son los elaborados dibujos en ASCII.



Muestra de un elaborado dibujo en ASCII

PERSONALIZA TU FIRMA

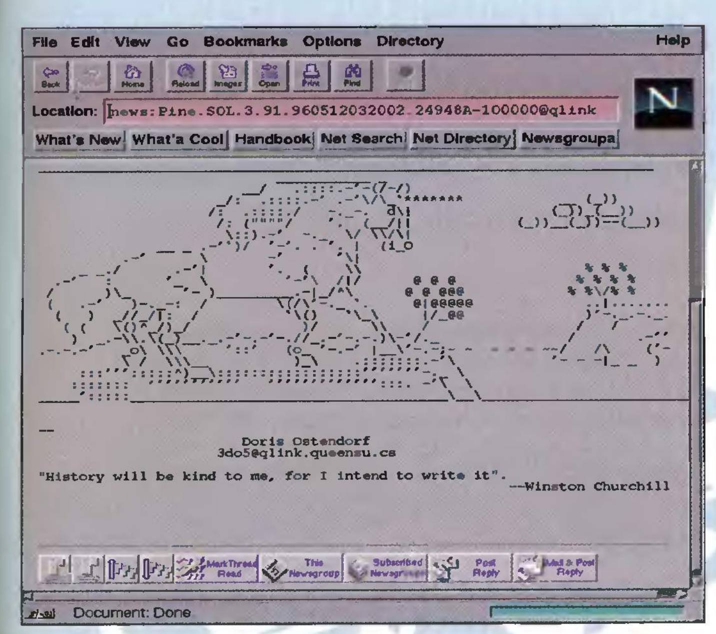
Muy probablemente, cuando recibes un mensaje por correo electrónico y deseas escribir una contestación, tengas que remitirte al encabezamiento del mensaje para ver quién lo envió, y así, escribir tu réplica.

Esto no es estrictamente necesario. Si usas algún gestor de correo como Eudora, el de Netscape o el de Emacs, puedes replicar el mensaje simplemente pulsando un botón en el menú adecuado. En el caso de Unix,cuando nos metemos en el mail (correo) basta con escribir *"reply <número>"*, donde *<número>* es el del mensaje que queremos contestar; además es posible editar el texto (el que sale por defecto es el del mensaje que nos han enviado con el símbolo ">" delante de cada línea y a continuación, lo que nosotros escribamos).

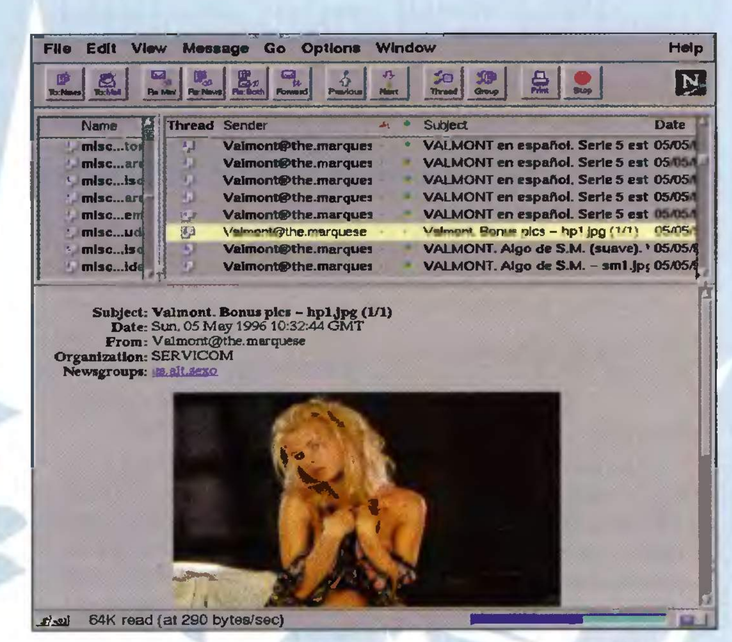
Podemos dar un pequeño toque personal a nuestro correo mediante la inclusión de una firma en cada mensaje que mandemos. Es ésta una costumbre sumamente extendida, que nos permitirá embellecer nuestros mensajes en gran medida.

Todos los gestores de correo te permitirán, más o menos, poner tu firma. En el caso de Netscape hay que ir a *"options"* y luego indicar el fichero donde está contenida tu firma en el menú referido al correo. En Unix tienes que editar un fichero de texto que se llame *".signature"* y meter en él lo que quieras que sea tu firma.

Tanto si quieres incluir en tu firma o en tu finger algún dibujo en ASCII y no tienes ideas originales o tiempo para llevarlas a cabo, siempre puedes recurrir a mirar en el



Se pueden personalizar los mensajes con firmas o dibujos en ASCII



Netscape Navigator 2.01 nos permite ver fotos desde el lector de News

grupo de noticias *alt.ascii.art* en el que encontrarás dibujos de todo tipo.

IMÁGENES EN LAS NEWS

Como sin duda ya sabrás, por poco tiempo que lleves conectado a Internet, las Newsgroups o grupos de noticias abarcan casi todos los temas y allí podrás encontrar toda la información que necesites. Algunos de los grupos más populares son los de archivos binarios (alt.binaries.*), sobre todo, el famoso *alt.binaries.pictures.**; si éste es uno de los que más utilizas, muy probablemente estés harto de tener que bajar las fotos para pasarlas de ASCII a binario con el fin de verlas, con la consecuente pérdida de tiempo. Nuevamente, surge ante nosotros el fantástico Netscape Navigator 2.01 para ayudarnos. Esta versión del famoso browser incluye un lector de News distinto, y por supuesto mejorado, una de cuyas virtudes es que nos permitirá ver las imágenes o las fotos, directamente desde el propio lector de News.

Mientras que en una parte de la ventana del lector de noticias vemos un listado de los mensajes de un determinado grupo, si pinchamos sobre uno de ellos, veremos su contenido en otra sección de la ventana. De ser una imagen, la veremos ahí precisamente. Pero no todo lo que brilla es oro. Por desgracia, no es posible ver todas las imágenes de esta manera. Por ejemplo, de las que no se hallan divididas en varias partes, no veremos nada o como mucho un trozo. También deben estar en formato MIME, que por fortuna cada día se hace más popular. Esperemos que la versión 3.0 de Netscape a punto ya de salir, solvente estos problemas.

EL CACHÉ DE NETSCAPE 2.01

Si en algún momento se dejan de ver imágenes al cargar páginas de Web se puede deber a que el caché está lleno. Para solucionar este problema, nada más fácil que ir al menú *"options"*, seleccionar la opción *"Network Preferences"* y vaciar los cachés, tanto el de memoria como, sobre todo, el de disco.

FOTOS EN PÁGINAS DE WWW

No pocas veces llamamos a una página sobrecargada de imágenes, de manera que nos morimos de impaciencia hasta que tenemos la página completa en pantalla.

Para ganar velocidad en la conexión, podemos evitar cargar las imágenes contenidas en las páginas. Esto se consigue, en el caso de Netscape, en el menú *"options"* y desactivando la opción *"auto load images"*. Siempre podremos cargar posteriormente las imágenes de la página pulsando sobre el botón *"Images"*. También es posible hacer que las imágenes sean cargadas después que lo haya sido el resto de la página, volviendo al menú *"options"*, en el apartado *"general preferences"*, en el subapartado *"images"*, activando la opción *"display images after loading"*. Con esto, conseguiremos un cierto aumento de velocidad al cargar las páginas; la mayor parte de los links (conexiones) están en el texto de la página. De cualquier forma, aunque no carguemos las fotos, si éstas tienen un link, podremos ir a él pinchando sobre el icono que muestra Netscape para representar una foto no cargada y que aparece ocupando el sitio de la foto original.

Hasta aquí lo que han sido, más que trucos, los consejos útiles de este mes. Hasta el próximo número ;-).

A. Luis Pinazo



No lo dudes, si algo no funciona en tu ordenador o necesitas cualquier dirección de Internet, ésta es tu sección. Envíanos tus "problemillas" e intentaremos solucionarlos de la manera más sencilla posible.

UUDECODE, de ascii a binario.

Recibo ficheros de un amigo que tiene Pegasus-mail. Yo tengo Eudora y los Attachments no los puedo leer. Sé que hay que usar una herramienta llamada Uudecode... ¿Dónde conseguirla? :-(

Gorka Gallardo

Pues la puedes conseguir en: ftp://ftp.monash.edu.au/pub/pc/uudecode.zip ftp://rzbsdi01.uni-trier.de(pub/pc/mirrors/tcpip/bws/uudecode.zip aunque siempre puedes intentar localizarlo en otra máquina, ya que es un programa muy común en la red. :-)

Antiguos Fantasmas

He oído rumores acerca de que si conectas a Interner con Windows'95, el propio Windows envía una imagen con los nombres de todos los ficheros y directorios de tu HD automáticamente a Microsoft... o algo parecido. ¿Hay algo realmente cierto en todo esto? :-(

Angel Bernal

Viejos rumores los que nos traes Angel, pero el rumor era que a la hora de registrar la copia de Windows por modem el propio Windows mandaba ciertos datos que no se rellenaban en el formulario de registro. Datos tales como tipo de máquina, memoria... etc. La gente empezó a pregonar que si podía enviar estos datos, también podría enviar datos referentes a los programas de Microsoft instalados en la máquina. Pero teóricamente, no tendría que hacernos sudar el pensar en esta posibilidad, ¿no? Lo que tu nos comentas, es la deformación de un montruo sin cabeza, un rumor viejo que ha evolucionado con los meses y ha llegado a ser un viejo fantasma. :-)

Fondos transparentes.

¿Cómo puedo conseguir que al hacer los gráficos de una página Web y al introducirlos en ésta, el fondo del gráfico no salga en la página? ¿he de utilizar un editor de gráficos especial? :-(

Sergio Egea

Para que no salga el fondo, en las imágenes con formato GIF, tenemos que hacer el fondo transparente. Para ello, el fondo tiene que ser de un color, el que sea, uniforme. Hay muchos de ellos que lo permiten, Snap32, Giftrans, por mencionar algunos shareware, con ellos seleccionamos el color de la imagen que queremos que sea transparente al superponerse sobre otro gráfico. Pero esta opción, la de hacer un color transparente, la tienen muchos de los paquetes de retoque fotográfico del mercado. :-)

¿Dónde está el Netscape?

En el primer número de la revista destacáis el Netscape como uno de los mejores browsers y la dirección home.netscape.com, pero no he podido acceder como anonymous. Me interesa traerme el Netscape para linux/unix, ¿podriais darme la dirección de algún servidor de acceso no restrIngido? :-(

Juan Jose Montesinos

La dirección que dábamos era para el acceso http, pero si lo que quieres es acceder vía ftp, la dirección de Netscape es ftp://ftp.netscape.com aunque también puedes encontrarlo en un servidor español en ftp://asterix.fi.upm.es/pub/infosys/netscape/pub/navigator donde puedes encontrar incluso la versión 3.0 del navegador, aún en fase beta. :-)

Expire Now.

Acabo de entrar en el mundo de Internet, y utilizo el Netscape. Después de ver alguna página, en el listado de páginas cambia el color de las que he visto. ¿Cómo puedo hacer que vuelvan a aparecer como si no las hubiera visto aún? :-(

Manuel Suarez

Fácilmente. En el menú Options/General Preferences/Appearance y en la sección Link Styles presiona el botón Expire Now, verás que te pregunta si quieres hacer que todos los links aparezcan como no visitados. :-)

Configurando, siempre configurando.

Tengo el problema MIRC. ¿Cómo tengo que configurar el Trumpet para que funcione correctamente? ¿y el programa MIRC? ¿las llamadas son a través de Infovía, es decir, llamada local? :-(

Juan Carlos

Bueno, suponemos que conectas a Internet mediante un proveedor conocido, y este proveedor te tiene que proporcionar el script adecuado para poder conectar a la máquina que te da el acceso. Con esto, el Trumpet no tiene porqué tener problemas para funcionar correctamente. Para el MIRC, si sigues los pasos expuestos en el artículo "Diálogo en la red" de Ernesto Martí publicado en el número 2, tampoco tienes porque preocuparte. Y si el proveedor te da el acceso a través de Infovía, las llamadas, como bien dices, serán locales. :-)

HTML al rescate

Sigo el curso de HTML y tengo unas dudas, ¿cómo hacer para escribir texto al lado de una foto (y que no salga encima o debajo de ella). ¿Cómo se pone un color de fondo?, ¿cómo sé los colores disponibles? Si el fondo es una imagen, cómo se pone?, ¿dónde puedo conseguir esos fondos? :-(

Pepe Medina

Te paso con el responsable del curso HTML, Guillermo BT. Aparte de los parámetros de alineamiento del elemento <IMG>, la solución más eficaz es utilizar una tabla de borde invisible (<TABLE BORDER=0>), y poner la foto en una celda y el texto en otra. Ej. (Foto iz. y texto drch.) sería así:

<TABLE BORDER=0>
<TR>
<TD ALIGN=center>
<IMG SRC="foto.gif">
<TD ALIGN=center> Aquí va el texto a la derecha de la foto.
</TABLE>

Los colores de fondo disponibles los puedes inventar sabiendo que tienes tres pares de valores cuyos valores oscilan en el rango 00-FF (hexadecimal). Y Para poner una textura de fondo:<BODY BACKGROUND="textura.gif"> Puedes conseguir texturas en la dirección: http://www.netcreations.com/patternland/index.html. Espero que se te hayan aclarado las dudas. :-)

Para escribir a esta sección tenéis a vuestra disposición el buzón:
email.netmania@hobbypress.es

BookMarks

NEWSGROUP

Powersoft *http://www.powersoft.com*
Microsoft *http://www.microsoft.com*
Interbook *http://www.disbumad.es*
Feria del Libro *http://www.apple.es/ferialibro96*
El Pais Digital *http://www.elpais.es/*
Asymetrix *http://www.asymetrix.com*
Osd *http://www.osd.es*
Apple España *http://www.apple.es/*

HOT

Compuserve *http://www.compuserve.com*
Pythonline *http://www.pythonline.com*
Microsoft *http://www.microsoft.com*
Netscape *http://www.netscape.com*
Kidscom *http://www.kidscom.com*
Serv Heat *http://web3.starwave.com/showbiz/writers/novels/queenan*
Stim *http://www.stim.com*
Suck *http://www.suck.com*
Spiv *http://www.spiv.com*

WEBMANÍA

REVIEWS

Tarantinomanía *http://www.hooked.net/users/clayton/quentin.htm*
Eurocopa 96 *http://www.euro96.org/*
El Tour *http://www.franceweb.fr/letour/tour96*
Silicon Graphics *http://www.sgi.com*
Reanult 1 *http://www.renaultf1.com*
Cómics en Net *http:www.tooluser.com*

MEGAWEB

HotWired *http://www.hotwired.com*

PUNTO APUNTO

Proyecto Lucas *http://lml.ls.fi.upm.es/~jjamor/linux/LDP/*
The Linux D. Project *http://sunsite.unc.edu/mdw/welcome.html*
Caldera *http://www.caldera.com/linux_info.html*
4Kids Treehouse *http://array.4kids.com/~4kids/default.html*
Physical Computing *http://www.itp.tsoa.nyu.edu/~alumni/dano /physical/physical.htmlSchematic*
Anime & Stuff *http://anime.berkeley.edu/Anime/*
Asuka's Anime *http://www.inetworld.net/~muaddib/blodysea.html*
Proverbios *http://www.necesito.com.mx/proverbios/*
Proverbios *http://www-cia.mty.itesm.mx/~jherrera/proverbios/*
2M *http://www.gui.uva.es/~ciri/index.html*

REPORTAJES

CAMARAS ESPÍAS

Beach Cam *http://www.westland.net/beachcam/*
Slug Video *http://sapphire.cse.ucsc.edu/SlugVideo/dream-inn.html*
Kpix Online *http://www.kpix.com/live*
Pikes Peak *http://www.softronics.com/peak_cam.html*
Cheyenne Mountain Cam *http://www.ceram.com/cheyenne/chey.html*
Zoo de Cheyenne *http://www.ceram.com/cheyenne/giraffe.html*
Fall Cams *http://fallscam.niagara.com/*
The Hawaiian eye *http://planet-hawaii.com/ph/he.html*
Mawson *http://www.antdiv.gov.au/aad/exop/sfo/mawson/video.html*
Tráfico de Phoenix *http://www.azfms.com/Travel/Map/Camera.html*
Tráfico de Colorado *http://www.erols.com/Tun/Tun2.html*
Whats Will Up To? *'http://www.nwlink.com/~vid/screen.html*
What I'm Up To *http://www.slumberland.com/wendiscreen.html*
What's David up to? *http://www.neosoft.com/~dmoore/quickcam.html*
John Kullmann *http://www.mae.apple.com/~jk/*
Ghost Watch *http://www.flyvision.org/sitelite/Houston/GhostWatcher/index.html*
Café *http://www.cl.cam.ac.uk/coffee.html*
Tortugas *http://www.campusware.com/turtles*
Netscape *http://www.netscape.com/fishcam.html*
Peces *http://www.netscape.com/fishcam/fish_refresh.html*
The Nu Tech NSAPI WebCam *http://www.nutech.com/products/upcoming/realcam.htm*
The Amazing CowCam *http://www.accsyst.com/cow.html*

ARTE A LA CARTA

Art on the Net *http://www.art.net*
WebMuseum, París *http://sunsite.unc.edu/louvre/*
A World of Art *http://ezinfo.ucs.indiana.edu/~mworkman/frames.html*
Art Crimes *http://www.gatech.edu/graf/index.html*
Graffiti Wil *http://www.twich/~e4lando/wil.htm*
ASU Art Museum *http://asuam.fa.asu.edu/noe.htm*
Museo Diego Rivera *http://www.diegorivera.com/*
Wome Artist Archive *http://www.sonoma.edu/Library/special/waa/*
Guerrilla Girls *http://www.voyagerco.com/gg/gg.html*
Dallas Museum *http://www.unt.edu/dfw/dma/www/dma.htm*
The Metropolitan *http://www.metmuseum.org/*
Louvre W3 *http://mistral.culture.fr/louvre/*
Virtual Gallery *http://www.daum.co.kr/gallery/*
StereoArt *http://www.crl.com/~dow/stereoart.html*
@art Gallery *http://gertrude.art.uiuc.edu/@art/gallery.html*
Studio 2000 *http://este.darmstadt.gmd.de:5000/cgi-bin/capture.pl*
Gallery 360 *http://www.sfgate.com/gallery360/*
Scope Gallery *http://www.ozonline.com.au/scope/*
Artix *http://www.artix.com/biz/artix/*
Vicent van Gogh *http://hops.cs.jhu.edu/~baker/van_gogh.html*
Gustav Klimt *http://www.teleport.com/~zena/klimt.htm*
Joan Miró *http://www.bcn.fjmiro.es/*
Museo del Prado *http://www.gti.ssr.upm.es:80/~prado/museo.html*
InfoGoya96 *http://goya.unizar.es/*
Goya *http://www.encomix.es/~dga/*
SpainArt *http://tribeca.ios.com/~jabrorr*
ConeXión.madrid *http://www.icf.de/madrid*

CORREO ELECTRÓNICO

MIME *http://www.cs.ruu.nl/wais/html/na-dir/mail/mime-faq/html*
Juegos PBM *ftp://ftp.pbm.com directorio:/pub/pbm*
Juegos PBM *ftp://ftp.funet.fi directorio:/pub/doc/games/play-by-mail*
Listas de correo *http://www.neosoft.som/internet/paml*

PASO A PASO

EUDORA

Eudora *http://www.ic.mankato.mn.us/ic.eudora*
Qualcomm *http://www.qualcomm.com*
Eudora *http://www.siu.edu/windows/eud152Ñ_inst.html*

TRUCOS

Dibujos ASCII *alt.ascii.art*

@

netmaní@

;-)

La revista práctica
para usuarios de Internet.